

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN TARI PENDET UNTUK EKSPRESI  
MATA PELAJARAN TARI DI SMP**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
**Ni Luh Putu Wiardani Astuti**  
NIM 09209241037

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI TARI  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2013**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Multi Media Interaktif Pembelajaran Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 25 Oktober 2013

Pembimbing I,

Sumaryadi, M.Pd

NIP. 19540531 198011 1 001

Yogyakarta, 25 Oktober 2013

Pembimbing II,





Wien Pudji Priyanto DP, M.Pd

NIP. 19550710 198609 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Multi Media Interaktif Pembelajaran Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TTD	Tanggal
Endang Sutiyati, M.Hum.	Ketua Penguji		30-10-13
Wien Pudji Priyanto DP, M.Pd.	Sekretaris Penguji		30/10/2013
Marwanto, M.Hum.	Penguji Utama		30/10/13
Sumaryadi, M.Pd.	Penguji Pendamping		29/10/2013



Yogyakarta, 31 Oktober 2013  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP. 19550505 198011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Ni Luh Putu Wiardani Astuti**

NIM : 09209241037

Progam Studi : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 29 Oktober 2013

Penulis,



Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
NIM. 09209241037



## MOTTO

- 📌 Tidak ada kata tidak bisa, yang ada hanyalah niat kita yang tertunda
- 📌 I Have To Try
- 📌 Mending Malu-maluin daripada penasaran
- 📌 Masalah itu seperti kopi Capucino

## Halaman Persembahan

**Sebuah karya yang tidak seberapa ini kupersembahkan dengan tulus kepada:**

*Ibu, Ayah, Komang, Abhi dan keluarga kecilku di Bali yang telah memberikan kasih sayang, perhatian, materi yang tidak henti-hentinya memotivasiku untuk mengejar impianku dan kalian adalah kekuatan dan penyemangatku*

*Sahabat-sahabatku Tiwi, Tia, Ririn, Dita, Desi, Gayuh, Fia, Tata, terima kasih atas semua dukungan kalian ketika aku galau kalian tetap ada disampingku, walaupun sudah ada yang lulus duluan tetapi kalian tetap menyemangatkku*

*Seseorang yang pernah singgah dihatiku hingga saat ini nuri nama yang indah, kau tetap memberiku motivasi, dan kau mengajarkan aku bagaimana masalah itu seperti kopi capucino yang banyak resiko didalamnya*

*Buat teman-temanku angkatan 2009 Pendidikan Seni Tari, sungguh kenangan indah, dan duka menjadi satu, dapat mengenal kalian semua yang semangat belajar mengejar cita-cita kita semua, sukses*

*Kampus ungu tercinta, khususnya Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikanku ilmu, pengalaman, dan menambah keluarga.*

*Si Sup-sup yang telah setia pontang-panting mengantar, dan menemaniku, walau terkadang kau rewel seperti ban bocor, dan rantai lepas*

## Kata Pengantar

*Om Suastiastu*, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang pemurah dan memberikan limpahan kasih sayang. Berkat *Asung, Kerta*, dan *Waranugraha*, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada :

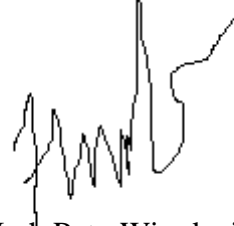
1. Bapak Prof. Dr. Zamzani, selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian.
2. Bapak Wien Pudji Priyanto DP, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, dan Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian, memberikan bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing I Bapak Sumaryadi, M.Pd, yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ahli Media Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan. D, M.Sn, dalam memberikan penilaian, saran, dan komentar dalam pengembangan media Multimedia Pembelajaran ini.
5. Ahli Materi Ibu Sriyatun, S.Pd dan Ni Nyoman Seriati, M.Hum, dalam memberikan penilaian, saran, dan komentar dalam pennggunaan materi Multimedia Pembelajaran ini.
6. Kepala Sekolah SMP N 4 Depok, yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
7. Siswa-siswa SMP N 4 Depok yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan memberikan penilaian, saran, dan komentar dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran ini.
8. Teman-teman, Mas Taufik Capture, Putra, Mas Pay Marlboro, Mas Yume, Luki, Bli Eka, Bli Adi, Dek Luki, Dek Candra, yang telah bersedia membantu

1. pengumpulan bahan, mengedit dan pengembangan Multimedia Pembelajaran ini.
2. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, komentar, dan kritik dari pembaca. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya. *Om Shanti, Shanti, Shanti, Om*

Yogyakarta, 29 Oktober 2013

Penulis



Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
NIM. 09209241037

## Daftar Isi

	Halaman
<b>Halaman Judul .....</b>	<b>i</b>
<b>Lembar Persetujuan .....</b>	<b>ii</b>
<b>Lembar Pengesahan.....</b>	<b>iii</b>
<b>Lembar Pernyataan .....</b>	<b>iv</b>
<b>Halaman Motto .....</b>	<b>v</b>
<b>Halaman Persembahan.....</b>	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xiii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Fokus Penelitian .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang .....	10
 <b>BAB II KAJIAN TEORITIK.....</b>	 <b>12</b>
A. Kerangka Teoritik .....	12
1. Pengembangan .....	12
2. Media Pembelajaran.....	13
3. Multimedia Interaktif .....	19
4. Karakteristik Siswa SMP .....	25
5. Pembelajaran .....	29

6. Seni Tari .....	41
7. Ekspresi .....	42
8. Tari Nusantara .....	43
9. Materi Pembelajaran Seni Tari Tingkat SMP .....	44
10. Tari Pendet sebagai Tari Nusantara .....	45
B. Penelitian yang Relevan .....	47
C. Kerangka Berfikir .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>50</b>
A. Jenis Penelitian .....	50
B. Model Pengembangan .....	50
C. Prosedur Pengembangan .....	51
1. Studi Pendahuluan .....	54
2. Pengembangan (Produksi) .....	54
3. Uji Coba .....	59
D. Uji Coba Produk .....	59
1. Desain Uji Coba .....	59
2. Subjek Uji Coba .....	62
E. Jenis Data .....	64
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	64
G. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	72
1. Analisis Kebutuhan .....	72
2. Studi Literal .....	75
B. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran .....	75
C. Implementasi Tampilan .....	76
D. Hasil Penelitian, Analisis, dan Revisi .....	114
1. Hasil Evaluasi Ahli Materi I, Analisis, dan Revisi .....	147
2. Hasil Evaluasi Ahli Materi II, Analisis, dan Revisi .....	150
3. Hasil Evaluasi Ahli Materi II, Analisis, dan Revisi .....	



Tahap Kedua.....	150
4. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi.....	162
5. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi	
Tahap Kedua.....	175
6. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas, Analisis, dan Revisi.	179
7. Hasil Uji Coba Lapangan Utama, Analisis, dan Revisi...	186
E. Kajian Produk Akhir.....	195
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>199</b>
A. Kesimpulan.....	199
B. Saran.....	201
C. Keterbatasan Pengembang.....	202
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>203</b>

## Daftar Tabel

Tabel 1. Kerucut pengalaman Dale.....	15
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran.....	66
Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran.....	67
Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Uji Coba Siswa.....	69
Tabel 5. Rumus Skala Seratus.....	70
Tabel 6. Kriteria Pensekoran Skala Likert .....	71
Tabel 7. Hasil Observasi dan Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran Tari Tunggal Nusantara.....	72
Tabel 8. Standar Kompetensi Seni Tari Kelas VIII Semester I.....	76
Tabel 9. Diskripsi Istilah Tari Pendet.....	100
Tabel 10. Ragam Utuh Tari Pendet.....	103
Tabel 11. Latihan Pertama.....	109
Tabel 12. Latihan Kedua.....	110
Tabel 13. Latihan Ketiga.....	111
Tabel 14. Hasil Evaluasi Materi I Terhadap Aspek Kebenaran Konsep...	147
Tabel 15. Hasil Evaluasi Materi I Terhadap Aspek Materi.....	148
Tabel 16. Hasil Evaluasi Materi I Terhadap Aspek Pembelajaran.....	148
Tabel 17. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Kebenaran Konsep...	151
Tabel 18. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Materi.....	151
Tabel 19. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Pembelajaran.....	152
Tabel 20. Hasil Temuan Kesalahan Isi Media Oleh Ahli Materi II Pembelajaran.....	153
Tabel 21. Bagian Soal Tebak Wawasan dan Tebak Video Sebelum dan Sesudah direvisi.....	155
Tabel 22. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Kebenaran Konsep....	159
Tabel 23. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Materi.....	160
Tabel 24. Hasil Evaluasi Materi II Terhadap Aspek Pembelajaran.....	161
Tabel 25. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Tampilan.....	163
Tabel 26. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Pemograman.....	164
Tabel 27. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Pembelajaran.....	164
Tabel 28. Hasil Temuan Kesalahan Isi Media Oleh Ahli Media	

Pembelajaran.....	165
Tabel 29. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Tampilan.....	176
Tabel 30. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Pemograman.....	176
Tabel 31. Hasil Evaluasi Media Terhadap Aspek Pembelajaran.....	177
Tabel 32. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Kebenaran Konsep.....	179
Tabel 33. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Materi....	180
Tabel 34. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Pembelajaran.....	180
Tabel 35. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas.....	181
Tabel 36. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Kebenaran Konsep.....	187
Tabel 37. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Materi.....	188
Tabel 38. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Pembelajaran.....	188
Tabel 39. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Utama.....	189

## Daftar Gambar

Gambar 1. Konsep Multimedia.....	20
Gambar 2. Pola Terbentuknya Kebiasaan.....	40
Gambar 3. Diagram Alir Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	53
Gambar 4. Diagram Alir Tahapan Uji Coba Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Pendet.....	60
Gambar 5. <i>Flow Chart</i> Utuh Multimedia Interaktif Tari Pendet.....	77
Gambar 6. <i>Flow Chart</i> Bagian Wawasan Multimedia Interaktif Tari Pendet.....	78
Gambar 7. <i>Flow Chart</i> Bagian Ekspresi Multimedia Interaktif Tari Pendet.....	78
Gambar 8. <i>Flow Chart</i> Bagian Evaluasi Multimedia Interaktif Tari Pendet.....	79
Gambar 9. Gedung FBS yang Telah di Blur.....	92
Gambar 10. Candi Bentar Bali yang Telah di Blur.....	92
Gambar 11. Penari Pendet 1.....	93
Gambar 12. Penari Pendet 2.....	93
Gambar 13. Bunga Kamboja.....	93
Gambar 14. Logo UNY.....	93
Gambar 15. Bunga Emas.....	94
Gambar 16. Bunga Kamboja dan Mawar .....	94
Gambar 17. Bunga Kenanga .....	95
Gambar 18. Semanggi Emas.....	95
Gambar 19. Cemara.....	96
Gambar 20. Subang.....	96
Gambar 21. Bokor.....	97
Gambar 22. Tapis Prada.....	97
Gambar 23. Sabuk Prada.....	98
Gambar 24. Kamen Prada.....	98
Gambar 25. Selendang Prada.....	98
Gambar 26. Rias Wajah.....	99

Gambar 27. Tampak Depan.....	99
Gambar 28. Bagan Memproduksi Sistem.....	113
Gambar 29. Implementasi Halaman Introduksi Bagian Awal.....	114
Gambar 30. Implementasi Halaman Introduksi Bagian Kedua.....	115
Gambar 31. Implementasi Halaman Utama.....	116
Gambar 32. Implementasi Halaman Petunjuk.....	117
Gambar 33. Implementasi Halaman Pendahuluan.....	118
Gambar 34. Implementasi Halaman Profil Pengembang Bagian Cover.....	119
Gambar 35. Implementasi Halaman Profil Pengembang Bagian CV.....	119
Gambar 36. Implementasi Halaman Daftar Pustaka.....	121
Gambar 37. Implementasi Halaman Pembelajaran.....	122
Gambar 38. Implementasi Halaman Pembelajaran Bagian Wawasan.....	123
Gambar 39. Implementasi Halaman Identifikasi Tari Pendet.....	124
Gambar 40. Implementasi Halaman Dasar-dasar Tari Bali.....	125
Gambar 41. Implementasi Halaman Foto-foto.....	126
Gambar 42. Implementasi Halaman Contoh Foto-foto.....	126
Gambar 43. Implementasi Halaman Iringan Tari Pendet.....	127
Gambar 44. Implementasi Halaman Pembelajaran Ekspresi.....	129
Gambar 45. Implementasi Halaman Video Utuh.....	130
Gambar 46. Implementasi Halaman Nama Ragam Tari Pendet.....	131
Gambar 47. Implementasi Halaman Video Ragam Tari pendet.....	132
Gambar 48. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan dan Iringan Latihan Pertama .....	133
Gambar 49. Implementasi Halaman Video Latihan Pertama.....	134
Gambar 50. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan Latihan Kedua.....	135
Gambar 51. Implementasi Halaman Nama Ragam Iringan Latihan Kedua.....	135
Gambar 52. Implementasi Halaman Video Latihan Kedua.....	137
Gambar 53. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan dan Iringan Latihan Ketiga.....	138
Gambar 54. Implementasi Halaman Video Latihan Ketiga.....	139

Gambar 55. Implementasi Halaman Evaluasi.....	140
Gambar 56. Implementasi Halaman Petunjuk Tebak Wawasan.....	141
Gambar 57. Implementasi Halaman Contoh Soal Tebak Wawasan.....	142
Gambar 58. Implementasi Halaman Hasil Dari Evaluasi Tebak Wawasan.....	143
Gambar 59. Implementasi Halaman Petunjuk Tebak Video.....	144
Gambar 60. Implementasi Halaman Contoh Soal Tebak Video.....	145
Gambar 61. Implementasi Halaman Hasil Dari Evaluasi Tebak Video.....	146
Gambar 62. Isi contoh video ragam menggunakan kostum sebelum direvisi.....	157
Gambar 63. Isi contoh video ragam menggunakan kostum sesudah direvisi.....	157
Gambar 64. Isi contoh video ragam latihan sebelum direvisi.....	158
Gambar 65. Isi contoh video ragam latihan sesudah direvisi.....	158
Gambar 66. Halaman utama atau awal sebelum direvisi pada navigasi “X”.....	167
Gambar 67. Halaman utama atau awal sesudah direvisi pada navigasi “X” menjadi navigasi teks “keluar”.....	168
Gambar 68. Halaman daftar pustaka sebelum direvisi pada teks isi kurang sesuai dengan tata cara penulisan.....	168
Gambar 69. Halaman daftar pustaka sesudah direvisi pada teks isi sudah sesuai dengan tata cara penulisan.....	169
Gambar 70. Halaman petunjuk sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan.....	169
Gambar 71. Halaman petunjuk sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan.....	170
Gambar 72. Halaman pendahuluan sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan.....	170
Gambar 73. Halaman pendahuluan sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan.....	171
Gambar 74. Halaman pembelajaran sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan.....	171
Gambar 75. Halaman pembelajaran sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan.....	172
Gambar 76. Halaman identifikasi sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan.....	172



Gambar 77. Halaman identifikasi sesudah direvisi pada teks isi sudah sesuai dengan tata cara penulisan.....	173
Gambar 78. Halaman dasar-dasar tari Bali sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan antara subab.....	173
Gambar 79. Halaman dasar-dasar tari Bali sesudah direvisi pada teks isi sudah dalam tata cara penulisan antara subab.....	174
Gambar 80. Halaman sikap tari Bali sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan antara subab.....	174
Gambar 81. Halaman sikap tari Bali sesudah direvisi pada teks isi sudah dalam tata cara penulisan antara subab.....	175

## **Daftar Lampiran**

Lampiran 1. Perangkat Pembelajaran Seni Budaya atau Seni Tari.....	206
Lampiran 2. Perangkat Pengembangan Media Pembelajaran.....	240
Lampiran 3. Transkrip Multimedia Pembelajaran.....	279
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	290
Lampiran 5. Hasil Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran.....	309
Lampiran 6. Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran.....	325
Lampiran 7. Analisis Data Penelitian.....	334
Lampiran 8. Subjek Penelitian.....	347
Lampiran 9. Foto Dokumentasi Penelitian.....	351
Lampiran 10. Surat Ijin Penelitian.....	357

# **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI PENDET UNTUK EKSPRESI MATA PELAJARAN TARI DI SMP**

Oleh  
Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
NIM 09209241037

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Produk Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Pendet Untuk Ekspresi Mata Pelajaran tari di SMP, yang tervalidasi oleh ahli materi I, ahli materi II, ahli multimedia, dan siswa calon pengguna dalam mengatasi permasalahan pembelajaran tari Pendet yang merupakan tari tunggal nusantara.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Reseach and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, tahap kedua pengembangan produk multimedia, tahap ketiga melakukan uji coba produk. Kualitas Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan di pertanggungjawabkan dengan analisis data kuesioner yang diberikan kepada subjek ujicoba. Data tersebut kemudian diubah dalam bentuk skor standar seratus. Multimedia Pembelajaran dinyatakan baik apabila skor rata-rata akhir minimal 75. Maka, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 75 maka multimedia pembelajaran tersebut dinyatakan kurang baik.

Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut, hasil evaluasi ahli materi I pada aspek kebenaran konsep dengan skor 80, aspek materi dengan skor 77,78, aspek pembelajaran dengan skor 83,33, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil evaluasi ahli materi II tahap kedua pada aspek kebenaran konsep dengan skor 90, aspek materi dengan skor 80,56, aspek pembelajaran dengan skor 77,78, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil evaluasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan dengan skor 95, aspek pemograman dengan skor 100, aspek pembelajaran dengan skor 100, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 15 orang pada aspek kebenaran konsep dengan skor 86,68, aspek materi dengan skor 88,8, aspek pembelajaran dengan skor 85,67, maka semuanya termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 30 orang pada aspek kebenaran konsep dengan skor 88,25, aspek materi dengan skor 89,52, aspek pembelajaran dengan skor 89,33, maka semuanya termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi I, ahli materi II, dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas dan lapangan utama dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sangat baik digunakan sebagai alternatif multimedia pembelajaran tari tunggal nusantara.

**Kata Kunci :** multimedia interaktif, *reseach and development*, tari Pendet, ekspresi, SMP

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Rumusan tersebut dikembangkan menjadi tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan pasal 3 yaitu, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Penyelenggaraan pendidikan dinyatakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat, di mana dalam proses tersebut harus ada pendidik yang memberikan keteladanan dan mampu membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Prinsip tersebut menyebabkan adanya pergeseran paradigma proses pendidikan dalam mentransformasikan pengetahuan kepada peserta didiknya bergeser pada paradigma pembelajaran yang memberikan peran lebih banyak pada peserta didik untuk mengembangkan potensi dan kreativitas dirinya dalam rangka

membentuk manusia yang memiliki kekuatan spritual keagamaan, akhlak mulia, berkepribadian, memiliki kecerdasan, memiliki estetika, sehat jasmani dan rohani, serta ketrampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (PPP No. 19 Thn 2005).

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia mencakup tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Perguruan Tinggi. Penyelenggaraan pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) haruslah berupaya mengembangkan dan menumbuhkan karakter bangsa melalui pengetahuan, potensi diri, akhlak yang baik, dan keterampilan untuk dirinya dan masyarakat.

Landasan kultural dalam pendidikan adalah setiap manusia selalu menjadi anggota suatu masyarakat, dan ia menjadi pendukung kebudayaan tertentu. Kebudayaan adalah keseluruhan hasil cipta, rasa dan karsa manusia. Jelasnya, setiap manusia sebagai anggota masyarakat, pasti memiliki budaya. Kompleks pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, norma dari cara, kebiasaan, tata kelakuan sampai adat istiadat dan hukum serta berbagai kemampuan manusia berupa teknologi, semuanya merupakan kebudayaan. Budaya dalam masyarakat ini juga menjadi landasan bagi pendidikan. Telah ditegaskan bahwa pendidikan nasional berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, kebudayaan dan pendidikan mempunyai hubungan timbal balik. Kebudayaan dapat diwariskan dan dikembangkan melalui pendidikan, sebaliknya bentuk, ciri-ciri dan pelaksanaan pendidikan ditentukan oleh kebudayaan yang ada dalam masyarakat.

Menurut David Popenoe (1971), dalam empat fungsi pendidikan salah satunya adalah pendidikan memiliki fungsi sebagai upaya *transmisi* (pemindahan) kebudayaan. Salah satu mata pelajaran yang bisa dilihat dalam pencapaian tersebut adalah pelajaran seni budaya. Dalam satuan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang berbasis kompetensi, berdasarkan UU 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemas dalam mata pelajaran Seni Budaya. Seni Budaya yang pertama kali muncul sebagai isu itu diperjuangkan menjadi Seni Budaya. Pendidikan seni budaya juga salah satu perwujudan dari usaha pemerintah untuk memajukan seni budaya di Indonesia, yang diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 32. Secara tidak sadar mata pelajaran seni budaya ditemukan tingkat apresiasi terhadap segala hasil tingkah laku manusia. Dalam *Art and Everyday Life* diungkapkan bahwa pelajaran kesenian mempunyai korelasi dengan mata pelajaran lain. Tetapi dari keputusan yang lain dapat diungkap bahwa pelajaran kesenian berfungsi sebagai *transfer of learning* dan *transfer of value* dari disiplin ilmu yang lain (Adripal: 2010). Sementara untuk mata pelajaran seni budaya masuk pada intrakurikuler yang terdiri dari seni tari, termasuk keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, seni musik, termasuk kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan seni rupa, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.

Dari tiga cabang kesenian dari seni budaya, salah satunya adalah seni tari. Seni tari merupakan keindahan apresiasi jiwa manusia yang diungkapkan melalui



gerak tubuh yang diperhalus dengan estetika. Tari juga adalah gerak yang ritmis. Jelas bahwa dalam setiap tari pasti ada gerak, maka gerak menjadi elemen utama dan ritme merupakan elemen kedua. Tari merupakan salah satu cabang seni, dimana media ungkap yang digunakan adalah tubuh. Tari mendapat perhatian besar di masyarakat. Tari ibarat bahasa gerak, merupakan alat apresiasi manusia sebagai media komunikasi yang universal dan dapat dinikmati oleh siapa pun. Sebagai sarana komunikasi, tari memiliki peranan yang penting dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat membutuhkan tari bukan saja sebagai kepuasan estetis, melainkan dibutuhkan juga sebagai sarana upacara agama dan adat. Apabila disimak secara khusus, tari membuat seseorang tergerak untuk mengikuti irama tari, gerak tari, maupun unjuk kemampuan. Tari memberikan penghayatan rasa, empati, simpati, dan kepuasan tersendiri terutama bagi pendukungnya. Tari sering kita lihat dalam berbagai acara baik melalui media televisi (TV), maupun berbagai kegiatan lain, seperti pada acara khusus berupa pertunjukan tari, dan acara tontonan dalam kegiatan kenegaraan maupun acara-acara yang berkaitan dengan keagamaan, perkawinan maupun pesta lain yang berhubungan dengan adat.

Salah satu tarian yang berhubungan dengan upacara keagamaan yang kemudian berkembang menjadi tarian *profan* adalah tari Pendet yang berasal dari Bali. Tari Pendet adalah tari pemujaan yang ditarikan diberbagai pura. Tari ini menggambarkan penyambutan atas turunnya para Dewa ke *Marcapada* lama-kelamaan tari ini disalin oleh para seniman sehingga dapat dijadikan tari pertunjukan untuk hiburan dan tari penyambutan selamat datang. Menurut Dibia (2009), menyatakan bahwa tari Pendet merupakan kesenian tradisional yang telah

menjadi bagian dari tradisi budaya Hindu-Bali sejak ratusan tahun yang lalu. Pada awalnya tarian ini hanya dikenal sebagai tarian religius yang disajikan dalam upacara keagamaan yang berfungsi sebagai tari wali dalam upacara *piodalan* (*Dewa Yadnya*) di berbagai pura. Tarian biasanya disajikan dalam bentuk tunggal atau kelompok oleh penari perempuan (anak-anak, remaja, dewasa). Setiap penari membawa mangkok perak (*bokor*) berisi bunga warna-warni. Pada akhir tarian, para penari menaburkan bunga ke arah penonton, sebagai ungkapan dan ucapan selamat datang. *“Baru pada awal tahun 1950-an, sejumlah koreografer Bali mengubah Tari Pendet untuk penyambutan wisatawan, disebut Tari Pendet Puja Astuti. Tari Pendet dapat dikatakan sebagai tari penyambutan tertua di Bali.”* (Dibia, 2009:28). Tari ini sering diajarkan di sekolah-sekolah dalam pemberian materi pelajaran seni budaya dalam rangka pengenalan tari tradisional sebagai tari Nusantara.

Di dalam proses pembelajaran tari, guru diharapkan mampu membimbing peserta didik agar dapat mengungkapkan cara gerak mereka sendiri yang unik dan cara bergerak sesuai dengan perasaannya. Bentuk kegiatan guru dalam membimbing peserta didiknya belajar menari, adalah: (1) latihan mempersiapkan tubuh sebagai alat ekspresi, (2) latihan gerak kepala, tangan, badan, dan kaki untuk menumbuhkan kesadaran kepada peserta didiknya bahwa seluruh anggota badan merupakan sumber gerak tari, (3) latihan bergerak dengan ritme untuk tujuan memperkenalkan dan membiasakan peserta didik menanggapi birama, tempo dan frase dalam musik iringan tarinya, (4) latihan bergerak dengan tujuan membiasakan peserta didik dapat cepat menyesuaikan dengan tempat menari dan

(5) latihan bergerak dengan membentuk formasi untuk tujuan melatih konsentrasi, dapat cepat menyesuaikan dengan tempat menari dan melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

Jika kita perhatikan selama ini, dan menurut pengalaman pengembang selama melakukan KKN-PPL menilai guru dalam mengajarkan seni tari sangat minim media pengajaran. Para guru hanya menggunakan media (*audio*) berupa *tape recorder* saja dalam memberikan pelajaran seni budaya tari. Hal ini menimbulkan seringkali peserta didik kurang memahami gerak yang jelas tentang tari yang diajarkan. Mereka hanya bisa mendengarkan musik tari, kemudian gerak tari dari gurunya yang cenderung membuat mereka cepat bosan. Hal ini perlu diberikan upaya peningkatan pengajaran seni tari dengan memanfaatkan media-media baru dalam pengajarannya. Oleh karena itu, multimedia (*audiovisual*) interaktif sangat diperlukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran Tari Pendet pada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru bisa memberikan pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan pemanfaatan multimedia yang menampilkan visual, auditori dan kinestetik, maka pembelajaran tentang seni tari, khususnya Tari Pendet akan bisa diajarkan kepada peserta didik dengan lebih menarik dan dapat diingat lebih cepat, karena (1) *Visual*; Modalitas ini menyerap citra terkait dengan belajar tari melalui *visual*, warna, gambar, peta, diagram, dan ekspresi. Model pembelajaran tari secara *visual* menyerap informasi dan belajar dari apa yang dilihat oleh mata beserta ekspresinya. Beberapa ciri dari pembelajaran tari secara *visual* di antaranya

adalah: Mengingat apa yang dilihat dari tarian, rapi dan teratur gerak tarian, penampilan tarian, dalam hal pakaian ataupun penampilan keseluruhan teliti terhadap detail, dan ekspresi dari penari. (2) *Auditori*; Model pembelajaran tari secara *auditori* adalah model di mana seseorang lebih cepat menyerap musik tarian yang ia dengarkan, dan memotivasi dalam penciptaan dan rangsangan terhadap gerak. Ciri-ciri orang-orang *auditorial*, di antaranya adalah: Lebih cepat menyerap dengan mendengarkan, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, suka musik dan bernyanyi, tidak bisa diam dalam waktu lama. (3) *Kinestetik*; Model pembelajaran tarian secara *kinestetik* adalah pembelajaran yang menyerap informasi melalui berbagai gerakan fisik. Ciri-ciri pembelajaran *kinestetik*, di antaranya adalah: Selalu berorientasi fisik dan banyak bergerak dengan keindahan, menanggapi perhatian fisik.

Jadi peneliti menggunakan Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tari Pendet untuk Pembelajaran Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP dalam rangka meningkatkan kualitas pengajaran tari oleh guru kepada peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan latar belakang di atas ada beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan laboratorium komputer belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam pelajaran seni budaya

2. Penggunaan multimedia interaktif belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah, praktek, dan pemberian tugas
4. Materi yang diberikan dari pengalaman guru, mahasiswa KKN-PPL, dan VCD Tari Nusantara tanpa penjelasan
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan penjelasan mengenai tari yang dipertunjukkan dalam kegunaan sebagai materi pembelajaran tari Nusantara
6. Dibutuhkan media yang dikembangkan dapat dioperasikan sendiri oleh siswa sehingga membuat siswa aktif secara klasikal dan mandiri
7. Tari Pendet merupakan salah satu tari tradisional dari Bali yang dapat digunakan sebagai materi tari tunggal nusantara di SMP

### **C. Fokus Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang menyajikan Tari Pendet, beserta penjelasannya dalam kaitannya dengan materi pembelajaran Tari Tunggal Nusantara di SMP yang tervalidasi dari aspek kualitas dan efektifitasnya dalam pembelajaran seni budaya.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

“ Bagaimana bentuk produk dan kelayakan multimedia interaktif Tari Pendet sebagai media untuk meningkatkan ekspresi mata pelajaran tari di SMP? “

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini adalah mengembangkan produk multimedia interaktif Tari Pendet di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna untuk pembelajaran tari nusantara.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktik, yaitu sebagai berikut:

1. Secara teoritik,

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan atau dikembangkan multimedia pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran seni tari.

2. Secara praktik,

Hasil penelitian ini, diharapkan akan memberikan gambaran bagi guru mengenai pembelajaran seni budaya dengan multimedia ini dapat digunakan sebagai multimedia yang efektif dalam pembelajaran dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pengajaran seni tari.

Siswa dapat secara mandiri dengan memanfaatkan multimedia interaktif, dan untuk sekolah yang menjadikan seni tari sebagai mata pelajaran seni



budaya, media ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran tari nusantara yang efektif.

### **G. Spesifikasi Produk**

Penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk menggunakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran tari nusantara di SMP, produk dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari nusantara dikembangkan untuk pembelajaran tari nusantara bagi siswa SMP kelas VIII
2. Multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari nusantara dikembangkan ke dalam bentuk multimedia berbasis komputer dan video interaktif yang merupakan penggabungan teks, gambar, animasi, suara, dan video sehingga membantu memudahkan pengguna dalam memahami konsep gerak dan ekspresi tari
3. Pengembangan multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari nusantara ini dikemas dalam bentuk CD
4. Multimedia interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk bahan ekspresi siswa dalam materi ini dilengkapi sejarah tari, rias dan busana, video ragam gerak tari, video latihan tari, juga video tari secara utuh.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

1. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, antara lain :
  - a. Penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah, yaitu SMP N 4 Depok
  - b. Evaluasi oleh ahli hanya dilakukan oleh satu orang ahli media dan dua orang ahli materi.
  - c. Produk berupa DVD, sarana dan prasarana sekolah mendukung
  - d. Materi yang disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini hanya satu jenis tarian nusantara dan tidak menyajikan tarian nusantara secara global.
2. Pengembangan multimedia interaktif Tari Pendet dapat dilakukan dengan asumsi, sebagai berikut :
  - a. SMP N 4 Depok memiliki sarana prasarana pembelajaran yang lengkap
  - b. Adanya satu guru mata pelajaran seni budaya dalam bidang tari
  - c. Jumlah siswa kelas VIII yang mengikuti pelajaran seni budaya ada 44 siswa yang terdiri dari empat kelas
  - d. SMP N 4 Depok memiliki laboratorium komputer
  - e. SMP N 4 Depok memiliki gedung serbaguna beserta perlengkapannya untuk melaksanakan pembelajaran klasikal

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Pengembangan**

Kata Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002:538) adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Pengembangan dalam konteks ini berarti cara atau perbuatan mengembangkan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu baru menarik dan inovatif sesuai dengan cara penggunaannya.

Menurut Deni Darmawan (2012:12), pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik kawasan. Dalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Pada dasarnya kawasan pengembangan dapat dijelaskan dengan adanya sebagai berikut :

- a. Pesan yang didorong oleh isi
- b. Strategi pembelajaran yang didorong oleh teori
- c. Manifestasi fisik dari teknologi-perangkat keras, perangkat lunak dan bahan pembelajaran Deni (2012:13).

Didalam penelitian ini, pengembangan dalam pembelajaran seni tari menjadikan sebuah produk menarik bagi siswa dalam kegiatan belajar

mengajar dikelas semakin menarik dan inovatif berdasarkan kawasan pengembangan.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Media dalam bidang pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis, dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik.

Media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:726). Kata media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti tengah (“antara”), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima Sharon E. Smaldino (2012:7).

Demikian pula, pendapat Arief Sadiman (2011:6), yang menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sejalan dengan pengertian tersebut,

pendapat Azhar Arsyad (2009:3), bahwa kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Batasan media dalam Azhar Arsyad menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*:1977) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan NEA (*National Education Association*:1969) mendefinisikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2009:3), berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian tersebut, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa para ahli media memiliki konsep yang sama, yakni: (1) Media merupakan

perantara antara pengirim dan penerima pesan atau informasi dengan tujuan yang sama (2) Media merupakan alat interaksi antara pengirim dan penerima untuk memberikan keefektifkan dalam penyampaian pesan, serta memotivasi dan merangsang kemampuan pengguna sesuai dengan tujuan yang diberikan pengirim tercapai.

Media pada hakekatnya memungkinkan terjadinya komunikasi dalam penyampaian pesan yang berlangsung antara pengirim (*encoder*) kepada penerima (*decoder*). Media mempunyai dua komponen, yaitu *hardware* dan *software* serta mempunyai bentuk-bentuk baik teks, audio, visual, gambar, dan animasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Landasan teori penggunaan media pendidikan dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (Dale, 1969).



**Tabel 1. Kerucut Pengalaman Dale** (tabel. [www.google.com](http://www.google.com))

Dari gambar diagram tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan bahan pembelajarannya, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman (*Cone of Experience*) ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audiovisual, dikenal dengan *learning by doing* karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba.

Ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach & Ely (1971) dalam buku Arsyad (2009:12) mengemukakan tiga ciri media, mengapa media digunakan, dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media sedangkan dilakukan kurang efisien adalah (1) *Ciri Fiksatif (Fixative Property)*, ciri ini menggambarkan kemampuan dari media merekam, menyimpan, melestarikan suatu peristiwa atau objek, (2) *Ciri Manipulatif (Manipulative Property)*, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif, memanipulasi dengan cara mengedit, (3) *Ciri Distributif (Distributive Property)*, ciri distribusi dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang.

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut Sadiman( 2011:17-18) :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
  - a. Objek yang terlalu besar-bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
  - b. Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
  - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi
  - e. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
  - f. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
  - g. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:



- a. menimbulkan kegairahan belajar
  - b. memungkinkan interaksi yang lebih langsung
  - c. memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dan siswa berbeda. masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a. memberikan perangsang yang sama
  - b. mempersamakan pengalaman
  - c. menimbulkan persepsi yang sama

Apabila sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yaitu perubahan sikap. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

### 3. Multimedia Interaktif

Kata Multimedia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002:762) adalah berbagai jenis sarana, usaha pembangunan untuk dunia komunikasi, pendidikan. penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafik, animasi, dan teks.

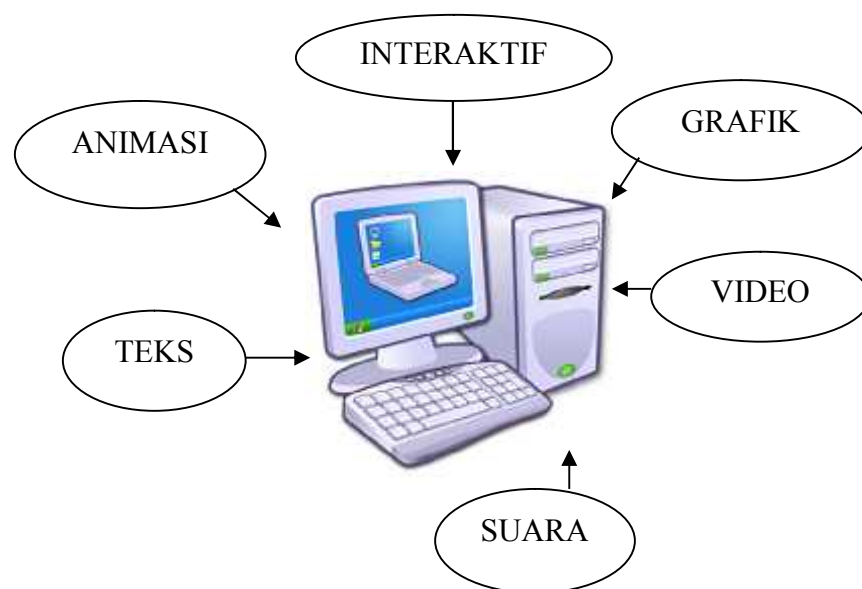
Menurut Gayestik (1993) dalam Munir (2012:1) multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video, atau animasi.

Multimedia terdiri dari empat faktor Munir (2012:3), yaitu : (1) Ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, (2) Ada koneksi (*link*) yang menghubungkan pengguna dengan informasi, (3) Ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung, dan (4) Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif. Dari keempat faktor tersebut sangat membantu sebagai landasan membuat multimedia interaktif tari Pendet ini sebab adanya percampuran antara komputer untuk berinteraksi, koneksi, alat navigasi, serta ruang untuk berkreasi dalam membuat multimedia ini.

Multimedia dibagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh

pengguna. Sedangkan multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya Munir (2012: 3).

Dari kedua kategori tersebut yang digunakan adalah multimedia interaktif karena termasuk golongan multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. multimedia itu untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah, dan terkendali.



**Gambar 1. Konsep Multimedia** (Gambar. [www.google.com](http://www.google.com) dan niluh)

Seperti yang dapat dilihat dalam gambar 1 diatas ini, merupakan secara umum konsep multimedia dapat didefinisikan gabungan dari berbagai media teks, grafik, video, audio, dan animasi dalam satu progam berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif.

Berikut ini penjelasan elemen atau komponen multimedia interaktif yaitu :

a. Teks

Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks bergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks disini berperan sangat penting karena diperlukan sebagai penjelasan gambar, penggunaan jenis huruf, yang dikombinasi membentuk suatu maksud untuk dipahami oleh orang yang membacanya.

b. Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual, gambar digunakan mendiskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna,

gambar berfungsi sebagai ikon, yang dipadukan dengan teks dapat merupakan opsi atau pilihan. Gambar dimanfaatkan untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan.

c. Video

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Video sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung, dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

d. Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan anatar media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikanb sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

e. Audio

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi, dan sebagiannya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa lagu, *sound effect*, dan narasi. Dalam skripsi ini narasi ditampilkan bersama-sama dengan video, untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

f. Interaktivitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut dengan *Interactive Multimedia*. Apabila dalam aplikasi multimedia disediakan struktur dari elemen terhubung yang dapat dikendalikan oleh pengguna, maka *Interactive Multimedia* tersebut menjadi *Hypermedia*.

Pembelajaran dengan multimedia atau teknologi terpadu ini mempunyai karakteristik sebagai berikut Warsita (2008:36) :

- a. Dapat digunakan secara acak, disamping secara linier.

- b. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan peserta didik, disamping menurut cara seperti yang dirancang oleh pengembangnya.
- c. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman peserta didik, relevan dengan kondisi peserta didik, dan di bawah kendali peserta didik (*user*).
- d. Prinsip-prinsip teori belajar *kognitif* dan *konstruktivisme* diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan bahan pembelajaran.
- e. Belajar dipusatkan dan diorganisasikan menurut pengetahuan kognitif sehingga pengetahuan terbentuk pada saat digunakan.
- f. Bahan belajar menunjukkan interaktivitas peserta didik yang tinggi.
- g. Sifat bahan yang mengintegrasikan kata-kata dan contoh dari banyak sumber media.

Pengembangan program multimedia menurut (Bates, 1995) dalam buku Warsita (2008:37) perlu memperhatikan aspek-aspek atau kriteria, yaitu: aksesibilitas, *cost* (biaya), *teaching-learning functions* (efektivitas dalam pembelajaran), *interactivity* (interaktivitas), *organization* (pengorganisasian), *novelty* (kebaruan), dan *speed* (kecepatan revisi).

#### 4. Karakteristik Siswa SMP

Dalam buku Nurihsan (2013: 67), Harold Albery (1957: 86) menyatakan bahwa periode masa remaja itu kiranya dapat didefinisikan secara umum sebagai suatu periode dalam perkembangan yang dialami seseorang, dimana remaja mengalami perkembangan biologis, psikologis, moral, dan agama yang terbentang semenjak berakhirnya masa kanak-kanaknya sampai datangnya awal masa dewasanya. Dapat dikatakan juga, bahwa remaja adalah masa *transisi* dari periode anak-anak menuju dewasa.

Remaja dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa *adolescere* yang berarti “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Perkembangan lebih lanjut, istilah adolescence sesungguhnya memiliki arti mencakup kematangan mental, emosional, sosial dan fisik.

Para ahli sependapat untuk memudahkan identifikasi, biasanya masa remaja dibatasi oleh waktu tertentu, Charlotte Buhler dalam Nurihsan (2013:67) menyatakan berdasarkan umur kalender kelahiran seseorang bahwa :

- a. Praremaja (*pre-puberteit*) : 10-12 tahun
- b. Remaja Awal (*early adolescent, puberty*) : 11-13 sampai 14-15 tahun
- c. Remaja akhir (*late adolescent*) : 14-16 sampai 18-20 tahun

Oleh karena itu, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) dapat dikategorikan sebagai anak usia remaja awal. Pada umumnya ketika



usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah masa remaja awal setelah mereka melalui masa-masa pendidikan Sekolah Dasar. Remaja awal ini berkisar antara umur 11-15 tahun. Masa remaja awal atau masa puber adalah periode unik dan khusus yang ditandai dengan perubahan-perubahan perkembangan yang tidak terjadi dalam tahap-tahap lain dalam rentang kehidupan.

Masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelum dan sesudahnya. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut: (1) Masa remaja sebagai periode yang penting, (2) Masa remaja sebagai periode peralihan, (3) Masa remaja sebagai periode perubahan, (4) Masa remaja sebagai usia bermasalah, (5) Masa remaja sebagai masa mencari identitas, (6) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan, (7) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis, (8) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Selama di SMP/ MTs seluruh aspek perkembangan manusia yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik mengalami perubahan sebagai masa transisi dari masa anak-anak menjadi masa dewasa. Masa remaja dan perubahan yang menyertainya merupakan fenomena yang harus di hadapi oleh guru.

#### a. Perkembangan aspek kognitif

Perkembangan kognitif menurut Piaget, masa remaja sudah dapat berpikir logis tentang berbagai gagasan secara abstrak maupun sistematis dalam memecahkan masalah. Aspek kognitif meliputi

fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan dan ketrampilan berpikir.

Menurut Adam &Gullotta (1983:143) dalam Yusuf ( 2011:195) merumuskan lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir secara formal yaitu sebagai berikut :

1. Remaja sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi dan dapat membedakan antara yang nyata dan konkret dengan yang abstrak
2. Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah
3. Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorsi berbagai kemungkinan untuk mencapainya
4. Remaja mempertimbangkan tentang bagaimana dan apa yang harus dipikirkannya, intropeksi menjadi bagian kehidupan sehari-hari
5. Berpikir secara formal terbukanya topik-topik baru, dan berpikirannya semakin luas.

Berzonsky Adam&Gullota (1983:144) dalam Yusuf (2011: 196) berfikir formal itu memiliki dua sisi yang khusus, yaitu : (1) pengetahuan estetika: yang bersumber dari pengalaman, main musik, membaca literatur atau seni, (2) pengetahuan personal : yang

bersumber dari hubungan interpersonal dan pengalaman-pengalaman konkret.

Implikasi pendidikan perlunya disiapkan program pendidikan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja). Upaya yang dilakukan seperti: (1) penggunaan metode mengajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya, mengemukakan gagasan, atau mengujicobakan suatu materi, (2) melakukan dialog, diskusi atau bertukar pendapat (*brain storming*) dengan siswa.

b. Perkembangan aspek afektif

Proses perkembangan mental yang berhubungan dengan perubahan-perubahan cara anak dalam berkomunikasi dengan obyek atau orang lain, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok.

ranah afektif menyangkut perasaan, modal dan emosi. Perkembangan afektif siswa SMP mencakup proses belajar perilaku dengan orang lain atau sosialisasi. Sebagian besar sosialisasi berlangsung lewat pemodelan dan peniruan orang lain

c. Perkembangan aspek psikomotorik

Perkembangan aspek psikomotorik seusia SMP ditandai dengan perubahan jasmani dan *fisiologis sex* yang luar biasa. Salah satu perubahan luar biasa tersebut adalah perubahan pertumbuhan tinggi badan dan berat badan, sering menganggap diri mereka serba mampu, sehingga seringkali mereka terlihat “tidak memikirkan akibat”

dari perbuatan mereka, dan kadang mengalami proses pencarian jati diri. Aktif dalam berbagai jenis cabang permainan yang dicobanya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak SMP dipengaruhi oleh perkembangan-perkembangan yang terjadi dimasanya yaitu dari segi perkembangan fisik, aspek *kognitif*, *afektif*, maupun *psikomotorik*. Sehingga masa remaja merupakan masa yang sangat menentukan dalam penentuan jati diri atau kehilangan jati diri. Implikasinya dalam dunia pendidikan perlu memperhatikan perkembangan yang terjadi pada masa tersebut. Di saat remaja memasuki tahap perkembangan kognitif maka dalam pendidikan sangat dibutuhkan adanya stimulasi dari lingkungan baik guru maupun orang tua untuk mengembangkan rasa keingintahuan mereka dengan memberikan kesempatan untuk melakukan eksplorasi.

## 5. Pembelajaran

Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti.

Ada beberapa terminologi yang terkait dengan belajar, yakni tentang mengajar, pembelajaran, dan belajar. Belajar mungkin saja terjadi tanpa pembelajaran, namun pengaruh aktivitas pembelajaran dalam belajar

hasilnya lebih sering menguntungkan dan biasanya lebih mudah diamati. Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau suatu aktivitas untuk menciptakan suasana situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar. Situasi ini tidak harus berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa saja, akan tetapi dapat dengan cara lain misalnya belajar melalui media pembelajaran yang sudah disiapkan. instruction atau pembelajaran suatu sistem bertujuan membantu proses belajar siswa. Dalam pembelajaran, situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru.

Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa.

Pembelajaran sebagai pilar utama pendidikan dinyatakan oleh Komisi Pendidikan untuk Abad XXI (Unesco 1996:85) dalam buku (Aunurrahman:2012:6) melihat bahwa hakikat pendidikan sesungguhnya adalah belajar (*learning*). Selanjutnya dikemukakan bahwa pendidikan bertumpu pada 4 pilar, yaitu :

- a. *Learning to know* adalah upaya memahami instrumen-instrumen pengetahuan baik sebagai alat maupun sebagai tujuan.

- b. *Learning to do* lebih ditekankan pada bagaimana mengajarkan anak-anak untuk mempraktikkan segala sesuatu yang telah dipelajarinya dan dapat mengadaptasikan pengetahuan-pengetahuan yang telah diperolehnya tersebut dengan pekerjaan-pekerjaan di masa depan.
- c. *Learning to live together, learning to live with others*, pada dasarnya adalah mengajarkan, melatih dan membimbing peserta didik agar mereka dapat menciptakan hubungan melalui komunikasi yang baik, menjauhi prasangka-prasangka buruk terhadap orang lain serta menjauhi dan menghindari terjadinya perselisihan dan konflik. Dalam proses pembelajaran pengembangan kemampuan berkomunikasi yang baik dengan guru dan sesama siswa yang dilandasi sikap saling menghargai.
- d. *Learning to be* bahwa prinsip fundamental pendidikan hendaklah mampu memberikan kontribusi untuk perkembangan seutuhnya setiap orang, jiwa dan raga, intelegensi, kepekaan, rasa etika, tanggung jawab pribadi dan nilai-nilai spritual. Pendidikan dan pembelajaran hendaknya memberikan kekuatan, membekali strategi dan cara agar siswa mampu memahami dunia sekitarnya serta mampu mengembangkan talenta yang dimilikinya untuk dapat hidup secara layak ditengah kehidupan masyarakat.

Keempat pilar pendidikan sebagaimana dipaparkan di atas, sekaligus merupakan misi dan tanggung jawab yang harus diemban oleh pendidikan. Melalui kegiatan belajar mengetahui, belajar berbuat,

belajar hidup bersama dan belajar menjadi seseorang atau belajar menjadi diri sendiri yang didasari keinginan secara sungguh-sungguh maka akan semakin luas wawasan seseorang tentang pengetahuan, tentang nilai-nilai positif, tentang orang lain serta tentang berbagai dinamika perubahan yang terjadi.

Penerapan pembelajaran disertai dengan teori belajar yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan belajar dan proses pembelajaran ke arah perubahan sebagai hasil belajar. Berikut ini adalah beberapa kelompok teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar, diantaranya :

a. Behaviorisme

Behaviorisme menekankan pada apa yang dapat dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak dapat dilihat. Skinner beranggapan bahwa perilaku manusia yang dapat diamati secara langsung adalah akibat konsekuensi dari perbuatan sebelumnya (Semiawan, 2002:3).

Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi adalah berdasarkan paradigma S-R (Stimulus Respons), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Proses S-R ini terdiri dari beberapa unsur dorongan (*drive*). *Pertama* seseorang merasakan adanya kebutuhan akan sesuatu dan

terdorong untuk memenuhi kebutuhan akan sesuatu dan terdorong untuk memenuhi kebutuhan tersebut. *Kedua*, rangsangan atau *stimulus*. Kepada seseorang diberikan stimulus yang akan menyebabkan memberikan respons. *Ketiga*, adalah respons, dimana seseorang memberikan reaksi atau respons terhadap stimulus yang diterimanya dengan melakukan suatu tindakan yang dapat diamati. *Keempat*, unsur penguatan atau *reinforcement*, yang perlu diberikan kepada seseorang agar ia merasakan adanya kebutuhan untuk memberikan respons lagi.

b. Kognitivisme

Kognitivisme merupakan teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga sering disebut model kognitif (*cognitive model*) atau model perseptual (*perceptual model*). Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan-tujuannya. Karena itu belajar menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuannya.

Belajar menurut kognitivisme diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat sebagaimana perubahan tingkah laku. Teori ini menekankan bahwa bagian-bagian suatu situasi saling berhubungan dengan konteks seluruh situasi tersebut.



Proses belajar disini mencakup antara lain pengaturan stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur *kognitif* yang terbentuk di dalam pikiran seseorang berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Kognitivisme memberikan pengaruh dalam pengembangan prinsip-prinsip pembelajaran sebagai berikut :

1. Peserta didik akan lebih mampu mengingat dan memahami sesuatu apabila pelajaran tersebut disusun berdasarkan pola dan logika tertentu.
2. Penyusunan materi pelajaran harus dari sederhana ke kompleks.
3. Belajar dengan memahami lebih baik daripada dengan hanya menghafal, apalagi tanpa pengertian.
4. Adanya perbedaan individual pada peserta didik perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik.

c. Teori belajar psikologi sosial

Pandangan psikologi sosial secara mendasar mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya merupakan suatu proses alami. semua orang mempunyai keinginan untuk belajar tanpa dapat dibendung oleh orang lain. Hal ini pada dasarnya disebabkan karena setiap orang memiliki rasa ingin tahu, ingin

menyerap informasi, ingin mengambil keputusan serta ingin memecahkan masalah.

Menurut teori belajar psikologi sosial proses belajar jarang sekali merupakan proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri, akan tetapi melalui interaksi-interaksi. Interaksi tersebut dapat; (1) searah (*one directional*), yaitu adanya stimuli dari luar menyebabkan timbulnya respons, (2) dua arah, yaitu tingkah laku yang terjadi merupakan hasil interaksi antara individu yang belajar dengan lingkungannya, atau sebaliknya.

Proses belajar yang mengikutsertakan emosi dan perasaan peserta didik ternyata mampu memberikan hasil lebih baik dibandingkan dengan hanya memanipulasi stimuli dari luar.

#### d. Teori belajar Gagne

Teori belajar yang disusun Gagne merupakan perpaduan yang seimbang antara behaviorisme dan *kognitivisme* dalam teori pengolahan informasi. Menurut Gagne cara berpikir seseorang tergantung pada; (a) Keterampilan apa yang telah dimilikinya, (b) Keterampilan serta hirarki apa yang diperlukan untuk mempelajari suatu tugas.

Gagne menyimpulkan ada lima macam hasil belajar dalam buku (Aunuurahman: 2012:47) sebagai berikut :

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah

2. Strategi *kognitif*. yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru, dengan mengatur pribadi masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir
3. Keterampilan *motorik*, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot
4. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan serta faktor intelektual.

Keempat teori belajar ini memberikan penekanan aktivitas dan hasil belajar pada dimensi-dimensi tingkah laku tertentu, sehingga memberi pemahaman yang semakin luas tentang belajar, karena belajar melibatkan seluruh mental pada ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*. Teori belajar dipakai pada seluruh proses dan tahapan pembelajaran yang mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi peserta didik.

Untuk memahami secara spesifik tentang perubahan tingkah laku sebagai akibat terjadinya proses belajar, menurut Taksonomi Bloom ada tiga ranah pendidikan yaitu:

a. *Kognitif Domain*:

1. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)

2. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
  3. *Anaysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
  4. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
  5. *Evaluation* (menilai)
  6. *Application* (menerapkan)
- b. *Affective Domain*:
1. *Receiving* (sikap menerima)
  2. *Responding* (memberikan respons)
  3. *Valuing* (nilai)
  4. *Organization* (organisasi)
  5. *Characterization* (karakterisasi)
- c. *Psychomotor Domain*:
1. *Initiatory level* (tingkat inisiasi)
  2. *Pre-routine level* (tingkat pra-rutin)
  3. *Rountinized level* (tingkat rutin)

Ketiga ranah tersebut sesungguhnya bukan merupakan bagian yang terpisah, akan tetapi memiliki keterkaitan satu dengan yang lain. Untuk mencapai perubahan yang diharapkan, baik perubahan pada aspek atau ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik, maka belajar hendaknya memperhatikan secara

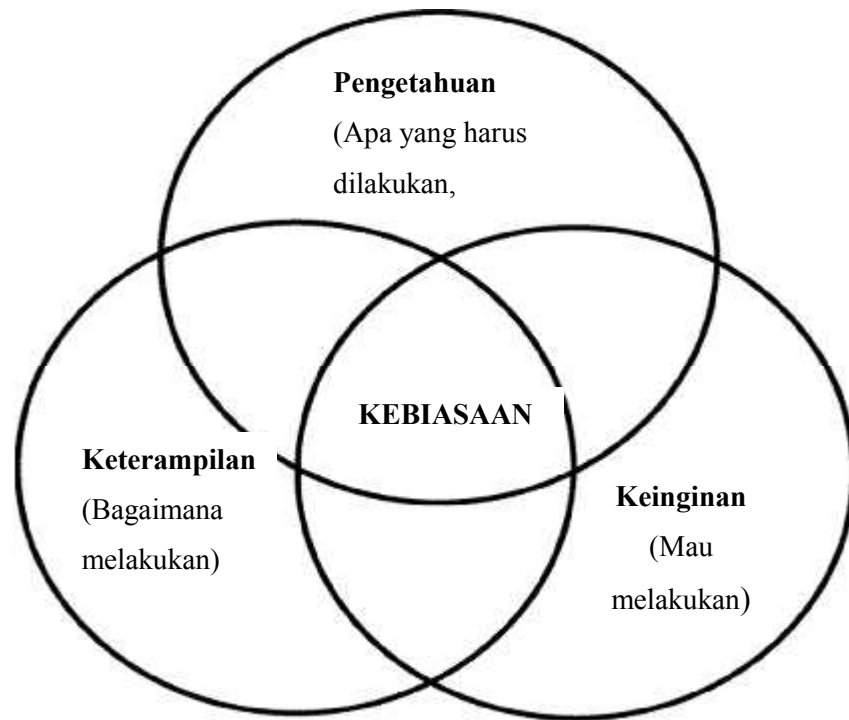
sungguh-sungguh beberapa prinsip yang dapat mendukung terwujudnya hasil belajar yang diinginkan.

Supaya peserta didik terarah dan ada upaya peningkatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar. Menurut Davies (1991:32) dalam buku Aunurrahman (2012:113), mengingatkan beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran, yaitu;

1. Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukannya kegiatan belajar tersebut untuknya.
2. Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
3. Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan (*reinforcement*).
4. Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
5. Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dengan lebih baik.

Prinsip-prinsip belajar memberikan arah tentang apa saja yang sebaiknya dilakukan oleh guru agar para siswa dapat berperan aktif di dalam proses pembelajaran. Bagi guru, kemampuan menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran akan dapat membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran. Sementara bagi siswa prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran seni tari adalah “Prinsip Pengulangan”.

Teori belajar klasik yang memberikan dukungan paling kuat terhadap prinsip belajar pengulangan ini adalah teori psikologi daya. Berdasarkan teori ini, belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang meliputi daya berpikir, mengingat, mengamati, menghafal, menanggapi, dan sebagainya. Melalui latihan-latihan maka daya-daya tersebut semakin berkembang. Sebaliknya semakin kurang latihan, maka daya-daya tersebut semakin lambat perkembangannya.



**Gambar 2. Pola terbentuknya kebiasaan**  
(diadaptasi dari Covey, 1997)

Gambar diatas merupakan pandangan dari Stephen R. Covey, pengarang buku *The 7 Habits of Effective People* dalam buku Haunurrahman (2012:123), mengemukakan bahwa kebiasaan sebagai titik pertemuan dari pengetahuan, keterampilan dan keinginan. Pengetahuan, adalah paradigma teoritis, apa yang harus dilakukan dan mengapa. Keterampilan adalah bagaimana melakukannya. Dan keinginan adalah motivasi, keinginan untuk melakukan. Agar sesuatu bisa menjadi kebiasaan dalam hidup kita. Kita harus mempunyai ketiga hal tersebut.

Seperti pembelajaran multimedia interaktif tari Pendet ini menggunakan beberapa teori yang merupakan dasar dari pengembangan, seni tari dalam multimedia interaktif juga tidak

terlepas dari prinsip belajar dan prinsip kebiasaan. Karena dari prinsip pembelajaran dan kebiasaan muncul motivasi dan pemahaman yang efektif antara pendidik dan peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif tari Pendet.

## 6. Seni Tari

Pengertian seni tari menurut Coorie Hartong, seorang ahli tari dari Belanda, adalah gerak-gerak yang diberi bentuk ritmis dari badan di dalam ruang. Sedangkan menurut Kamaladevi Chattopadhyaya, seorang ahli tari dari India, memberi batasan tentang tari yang merupakan desakan perasaan manusia yang mendorongnya untuk mencari ungkapan berupa gerak-gerak yang ritmis. Curt Sach dalam buku *World History of the Dance* mengutarakan definisi tari lebih singkat lagi, yaitu tari adalah gerak yang ritmis.

Jika diamati, tampak dengan jelas bahwa dalam setiap tari pasti ada gerak, maka gerak menjadi elemen utama dan ritme merupakan elemen kedua. Seni tari merupakan seni yang dapat diserap melalui indera penglihatan, keindahannya dapat dinikmati dari gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, yang diiringi irama musik yang diserap melalui indera pendengaran. Seni tari tidak bisa terlepas dari seni visual, karena gerakan yang diperagakan diserap indera penglihatan, demikian juga dengan tata rias dan busananya.



Tari sebagai proses simbolis tindakan manusia dalam lingkungan masyarakatnya, keberadaannya menjadi suatu sistem pelebagaan tari yang bersifat pendidikan humaniora. Pendidikan humaniora adalah pendidikan yang mengajarkan nilai dan norma kemanusiaan dengan berbagai macam pernyataan simbolisnya yang sangat erat hubungannya dengan sistem budaya masyarakat.

## 7. Ekspresi

Ekspresi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2002: 291) adalah pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan dan sebagainya.

Dalam suatu tarian, penari harus mengekspresikan bermacam-macam karakter atau emosi seperti marah, sedih, senang, tegang, dan bingung. Pengekspresian penari dilakukan dengan cara menghayati suatu tarian sesuai dengan suasana musik, dan karakteristik peranan dibawakan disertai gerak indah, karena telah mengalami gerak-gerak proses distorsi dan stilirsasi.

Atas dasar ekspresi, tari dapat dibagi menjadi dua yaitu; (1) Tari-tarian ekspresi ( Karena adanya surplus energi dan untuk dinikmati sendiri oleh orang yang menari itu sendiri ) dan seni tari ( Ekspresi ) dengan tujuan untuk dinikmati oleh orang lain, khalayak, publik, atau *audience*.

## 8. Tari Nusantara

Tari Nusantara adalah tari-tarian yang lahir dan berakar dari budaya daerah Nusantara (Indonesia) atau disebut juga dengan tari Nusantara daerah. Dalam perkembangannya, tari-tari daerah saling berinteraksi antara satu dengan yang lain atau dengan tari dari luar negeri. Hal ini disebabkan karena hubungan antaretnik atau antarbangsa semakin lama semakin terbuka. Wujud tari hasil interaksi antar etnik dan bangsa adalah tari-tari kreasi baru yang mempunyai ciri lebih dari satu etnik atau bangsa.

Di Indonesia terdapat banyak ragam tarian. Setiap daerah mempunyai jenis tari yang khas dan beragam. Tari dapat diidentifikasi berdasarkan daerah asal, bentuk koreografinya (garapan tari), fungsi, atau corak garapannya. Untuk penyajian tari Nusantara ada beberapa aspek yang menguatkan ciri khas dari tari Nusantara adalah musik iringan tari (*gendhing tari*), tata rias, dan busana tari, karena setiap daerah pasti berbeda.

Bentuk dan jenis karya tari yang berbeda-beda juga menambah keragaman karya tari nusantara. Satu diantara bentuk dan jenis karya tari yang beragam tersebut berupa tari tunggal nusantara. Tari tunggal nusantara adalah tari daerah nusantara yang ditarikan oleh satu orang penari dan tidak menutup kemungkinan untuk ditarikan oleh beberapa orang.

## 9. Materi Pembelajaran Seni Tari Tingkat SMP

Materi seni tari merupakan seperangkat atau kumpulan bahan-bahan ajar yang diberikan guru kepada peserta didik untuk mempelajari seni tari. Tahapan yang paling awal dalam memperkenalkan seni tari adalah menentukan tari yang akan diajarkan. Penentuan jenis tari yang akan diajarkan sangat penting dalam rangka memudahkan metode pengajaran selanjutnya. Misalnya memilih tari tunggal nusantara yang meliputi tari Belantek, tari Kandagan, tari Kancet Lasan, dan tari Pendet.

Materi pembelajaran seni tari tingkat SMP mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok atau pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk pencapaian, penilaian, alokasi waktu serta sumber belajar. Misalkan untuk tari nusantara bagian ekspresi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **Standar Kompetensi**

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

### **Kompetensi Dasar**

Memperagakan tari etnik tunggal daerah nusantara (Tari Pendet, Bali).

### **Indikator**

Siswa mampu memperagakan ragam awal tari Pendet berdasarkan keterangan guru secara mandiri dan bertanggung jawab.

### **Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat memperagakan ragam awal sampai akhir tari Pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri setelah mendapat penjelasan dari guru.
- b. Siswa dapat mengerti dan memperagakan kembali ragam awal sampai akhir tari Bali dengan sungguh-sungguh, penuh apresiasi, dan percaya diri.

Dengan kriteria seperti itu maka materi pembelajaran tingkat SMP untuk semester VIII ada tingkatan-tingkatan sesuai dengan kurikulum dengan KTSP.

#### **10. Tari Pendet sebagai Tari Nusantara**

Salah satu tarian yang berhubungan dengan upacara keagamaan yang kemudian berkembang menjadi tarian profan adalah tari Pendet yang berasal dari Bali. Tari Pendet adalah tari pemujaan yang ditarikan di berbagai Pura. Tari ini menggambarkan penyambutan atas turunnya para Dewa ke *Marcapada* lama-kelamaan tari ini disalin oleh para seniman sehingga dapat dijadikan tari pertunjukan untuk hiburan dan tari penyambutan selamat datang. Menurut Dibia (2009), menyatakan bahwa Tari Pendet merupakan kesenian tradisional yang telah menjadi bagian dari tradisi budaya Hindu-Bali sejak ratusan tahun yang lalu. Pada awalnya tarian ini hanya dikenal sebagai tarian religius yang disajikan dalam upacara keagamaan yang berfungsi sebagai tari wali dalam upacara *piodalan* (*Dewa Yadnya*) di berbagai pura. Tarian

biasanya disajikan dalam bentuk tunggal atau kelompok oleh penari perempuan (anak-anak, remaja, dewasa). Setiap penari membawa mangkok perak (*bokor*) berisi bunga warna-warni. Pada akhir tarian, para penari menaburkan bunga ke arah penonton, sebagai ungkapan dan ucapan selamat datang. *“Baru pada awal tahun 1950-an, sejumlah koreografer Bali mengubah Tari Pendet untuk penyambutan wisatawan, disebut Tari Pendet Puja Astuti. Tari Pendet dapat dikatakan sebagai tari penyambutan tertua di Bali.”* (Dibia, 2009:28). Tari ini sering diajarkan di sekolah-sekolah dalam pemberian materi pelajaran seni budaya dalam rangka pengenalan tari tradisional sebagai tari Nusantara.

Di dalam proses pembelajaran tari, guru diharapkan mampu membimbing peserta didik agar dapat mengungkapkan cara gerak mereka sendiri yang unik dan cara bergerak sesuai dengan perasaannya. Bentuk kegiatan guru dalam membimbing peserta didiknya belajar menari, adalah: (1) latihan mempersiapkan tubuh sebagai alat ekspresi, (2) latihan gerak kepala, tangan, badan, dan kaki untuk menumbuhkan kesadaran kepada peserta didiknya bahwa seluruh anggota badan merupakan sumber gerak tari, (3) latihan bergerak dengan ritme untuk tujuan memperkenalkan dan membiasakan peserta didik menanggapi birama, tempo dan frase dalam musik iringan tarinya, (4) latihan bergerak dengan tujuan membiasakan peserta didik dapat cepat menyesuaikan dengan tempat menari dan (5) latihan bergerak dengan

membentuk formasi untuk tujuan melatih konsentrasi, dapat cepat menyesuaikan dengan tempat menari dan melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Mustikasari (2011) yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif untuk Pembelajaran Apresiasi Tari Mancanegara di SMA” menyimpulkan bahwa produk media video interaktif untuk pembelajaran dengan rata-rata 17,43 atau mencapai lebih tinggi daripada skor batas kelayakan media ditetapkan yaitu 12, selain itu produk media video interaktif ini dinyatakan layak untuk proses pembelajaran apresiasi tari mancanegara secara individu, sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran apresiasi tari mancanegara di lapangan..

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Novian Tri Asmoro (2012) yang berjudul “Pengembangan Media Video Interaktif Tari Bedana untuk Pembelajaran Tari Nusantara di SMP” menyimpulkan bahwa produk video interaktif pembelajaran dengan rata-rata hasil akhir dari tiga puluh orang konsep kebenaran 85,825, konsep materi 83,925, aspek pembelajaran, 83,030, atau mencapai lebih tinggi daripada batas kelayakan media ditetapkan yaitu konsep kebenaran 100, konsep materi 80, aspek pembelajaran 75, selain itu produk media video interaktif ini dinyatakan layak untuk proses pembelajaran apresiasi tari nusantara secara individu, sehingga mampu mengatasi permasalahan pembelajaran apresiasi tari nusantara di lapangan.

### C. Kerangka Berfikir

Seni tari sebagai bagian dari pelajaran seni budaya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sangat penting diajarkan dalam upaya menumbuhkan cinta budaya Nusantara. Cakupan materi tari yang diajarkan biasanya dari berbagai daerah di nusantara. Salah satu tari Bali yang sering diberikan dalam pelajaran seni tari ini adalah tari Pendet.

Dalam proses pembelajaran yang merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik diperlukan media pembelajaran yang menarik. Selama ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih sangat sederhana, biasanya hanya melalui metode pengajaran peserta didik melihat guru menari, kemudian diikuti oleh peserta didiknya. Alat bantu hanya berupa pemutaran pita kaset. Alat bantu ini hanya bisa menampilkan suara atau musik tari tanpa menunjukkan tarian dan pakaian dari penari yang sebenarnya. Jika metode dengan alat bantu yang sangat sederhana ini saja yang terus digunakan tanpa adanya peningkatan media pembelajaran, dipastikan peserta didik akan mengalami kebosanan dalam menerima pelajaran seni budaya khususnya seni tari.

Peningkatan pembelajaran seni budaya seperti seni tari bisa menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif yang menampilkan *audiovisual*. Dengan penggunaan media interaktif, peserta didik akan dapat

melihat tampilan penari secara langsung pada layar computer, atau TV yang tersambungkan oleh VCD. Dalam hal ini, pembelajaran tari Pendet akan bisa diajarkan dengan lebih efektif. Peserta didik bisa melihat penari menggunakan kostum tari, warna pakaian, peralatan tari Pendet, gerak yang bisa diulang, serta mampu melihat ketepatan gerak dengan musik tari. Pemanfaatan multimedia interaktif akan menjadikan seni budaya seni tari semakin menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajarinya. Pembelajaran seni tari ditekankan pada kegiatan praktek membuat siswa ada kebingungan untuk mempelajari ekspresi tari pada mata pelajaran seni budaya.

Dari pernyataan diatas, dapat diperoleh pemikiran bahwa media pembelajaran tari nusantara akan dikembangkan melalui multimedia berbasis komputer dan video interaktif yang berisikan materi tari Pendet, sehingga media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tari tunggal nusantara, dengan pemikiran perlu adanya penelitian dan pengembangannya multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari nusantara.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang akan digunakan adalah dengan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, menurut Sugiyono (2012: 297).

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk dapat berupa benda atau perangkat keras (*hardware*) atau perangkat lunak (*software*), menurut Sukmadinata (2012: 164).

##### **B. Model Pengembangan**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model “Pengembangan Prosedural”, yaitu menunjukkan langkah-langkah yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan, dalam pengembangannya diadaptasi dari model yang sudah ada. Pemilihan ini didasarkan pada pengembangan media lama dengan tujuan agar dapat mempermudah proses pembelajaran.

Multimedia yang baru dibuat memiliki komponen yang sama dengan multimedia lama, yaitu menampilkan sebuah pertunjukan tari nusantara khusus tari Pendet beserta musik dan kostum yang digunakan. Pengembangan multimedia yang dilakukan adalah dengan menampilkan secara rinci komponen dari pertunjukan tari Pendet yang ditampilkan yaitu meliputi sejarah singkat, ragam gerak, serta rias dan busana yang diterangkan dalam materi. Selain materi tersebut yang disajikan multimedia yang dikembangkan juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan serta soal sebagai evaluasi siswa.

### **C. Prosedur Pengembangan**

Ada sepuluh langkah atau prosedur pengembangan dalam penelitian *R&D* yang diadopsi dari prosedur yang dikembangkan oleh Borg and Gall melalui buku Sugiyono (2012:298) adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah
2. Pengumpulan data
3. Desain Produk
4. Validasi Desain
5. Revisi Desain
6. Ujicoba Produk
7. Revisi Produk
8. Ujicoba Pemakaian
9. Revisi Produk

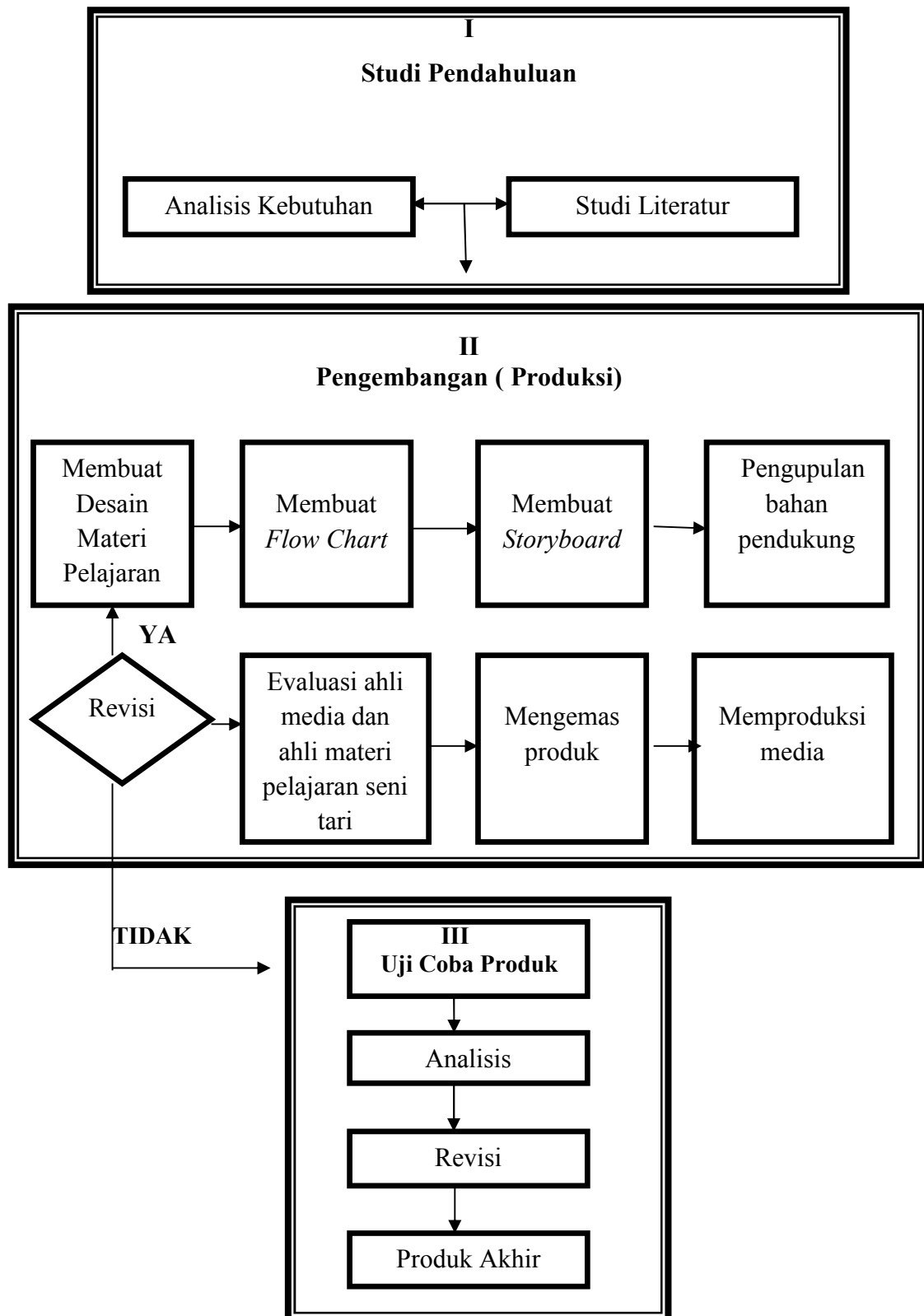
## 10. Produk Masal

Prosedur dan Pengembangan diatas dapat disederhanakan menjadi tiga langkah utama menurut Sukmadinata (2012: 184). Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan, mengembangkan produk, dan melakukan ujicoba produk.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap dengan penjelasan yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan antara lain ; (a) Analisis kebutuhan (b) Studi Literatur.
2. Pengembangan produk awal dengan kegiatan antara lain; (a) Membuat desain materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku (b) Membuat *flow chart* (c) Membuat *Storyboard* (d) Mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, audio, video, perekaman (e) Melakukan produksi media (f) Mengemas produk (g) Evaluasi oleh ahli media pembelajaran dan evaluasi oleh dua ahli materi pembelajaran seni tari (h) Analisis (i) Revisi.
3. Melakukan uji coba produk. Produk awal setelah revisi diujicobakan kepada siswa sebagai sasaran produk untuk memperoleh sejumlah informasi berupa tanggapan untuk kepentingan penyempurnaan produk.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram alir sebagai berikut :



Gambar. 3 Diagram alir prosedur pengembangan Multimedia Interaktif

Keterangan gambar diatas adalah sebagai berikut :

## **1. Studi Pendahuluan**

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran tari nusantara khusus tari Pendet di Sekolah Menengah Pertama (SMP), kegiatan yang dilakukan adalah :

### **a. Analisis Kebutuhan**

Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung proses pembelajaran dikelas dan wawancara dengan pengajar seni tari. Informasi yang diperoleh antara lain materi pembelajaran, media yang digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah guna mendukung pelaksanaan pembelajaran, serta reaksi siswa dan timbal baliknya didalam kelas.

### **b. Studi Literatur**

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan multimedia yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum Seni Budaya atau Seni Tari di SMP, membaca buku pelajaran Seni Budaya atau Seni Tari di SMP, mempelajari materi pembelajaran tari nusantara di SMP, dan mencari informasi mengenai Multimedia pembelajaran melalui buku, seminar, dan internet.

## **2. Pengembangan (Produksi)**

### **a. Membuat Desain Materi Pembelajaran**

Materi pembelajaran yang dimuat dalam Multimedia Interaktif Tari Pendet disesuaikan dengan Standar Kompetensi yang berlaku di sekolah. Standar kompetensi relevan sebagai berikut: 1) Mengekspresikan diri melalui karya seni tari, dengan kompetensi dasar mementaskan tari tunggal nusantara. 2) Materi pembelajaran tersebut berupa sejarah tari dan berbagai informasi mengenai tari Pendet, foto rias dan busana, serta video ragam gerak sebagai bahan latihan.

b. *Flow Chart* Multimedia Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan multimedia pembelajaran adalah membuat *Flow Chart*. *Flow Chart* merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. *Flow Chart* pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet dapat dilihat pada lampiran.

c. *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

*Storyboard* merupakan penjelasan lebih lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flow chart*, dan dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan multimedia yang dikembangkan beserta penjelasan interaktif tiap isi didalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia pembelajaran. Secara umum multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu sebagai berikut :

1. Halaman Introduksi

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal multimedia yang berisi judul multimedia pembelajaran.

2. Halaman Petunjuk

Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam mengakses multimedia pembelajaran dan memberi gambaran awal tentang isi yang terkandung didalamnya.

3. Halaman Pendahuluan

Halaman ini menampilkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini.

4. Halaman Pembelajaran

Halaman ini berisi materi tari Pendet yang akan disampaikan. Pada halaman ini terdapat dua pilihan materi sesuai Kompetensi Dasar yang telah disampaikan diatas, beserta evaluasi siswa yang diperuntukan untuk mengukur siswa Pilihan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Materi Wawasan tari Pendet. Pada halaman ini disajikan teks tentang kegiatan mengidentifikasi tari Pendet, informasi tentang foto, iringan, bentuk sikap tari Bali.

- b. Materi Ekspresi tari Pendet. Halaman ini menampilkan teks tentang deskripsi gerak tari Pendet dan video ragam-ragam gerak tari Pendet, video latihan tari Pendet disertai iringan dan hitungan, dan video tari pendet menggunakan kostum danb rias.
  - c. Halaman Evaluasi. Halaman ini berisi tentang soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam multimedia pembelajaran interaktif ini disajikan dua pilihan jenis evaluasi yaitu sebagai berikut :
    - 1) Tebak Wawasan (Soal berupa benar-salah). Pada halaman ini berisikan uraian-uraian soal tentang pemaham tari Pendet dan petunjuk mengerjakannya. Siswa diminta menjawab benar atau salah untuk menjawab.
    - 2) Tebak Gambar (Menebak ragam gerak). Pada halam ini ditampilkan video ragam-ragam tari Pendet, dan pilihan nama ragam tari tersebut, kemudian siswa diminta untuk memilih jawaban dari pertanyaan mengenai nama ragam yang ditampilkan.
5. Halaman Profil Pengembang
- Halaman ini menampilkan profil penyusun multimedia pembelajaran beserta cv.



## 6. Daftar Pustaka

Halaman ini berisi mengenai daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran.

### d. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah memahami *storyboard* multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung multimedia pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai tari Pendet baik dari buku, internet, serta narasumber.

Bahan lain yang dibutuhkan adalah iringan atau musik tari Pendet, data ini diperoleh melalui file yang telah tersimpan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman tari. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto mengenai kostum, rias, dan video ragam-ragam gerak tari Pendet, video latihan, dan video tari Pendet mengenakan kostum.

### e. Tahap Produksi Multimedia Pembelajaran

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan multimedia berdasarkan *flow chart* dan *storyboard* yang telah dijelaskan diatas.

### f. Pengemasan Produk

Setelah tahap produksi multimedia selesai, kemudian produk dikemas kedalam bentuk DVD pembelajaran.

g. Evaluasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi produk awal multimedia pembelajaran dengan metode *expert judgement* (uji ahli). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum masuk pada tahap uji coba produk.

### 3. Ujicoba

Berdasarkan hasil evaluasi, analisis, dan revisi ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk.

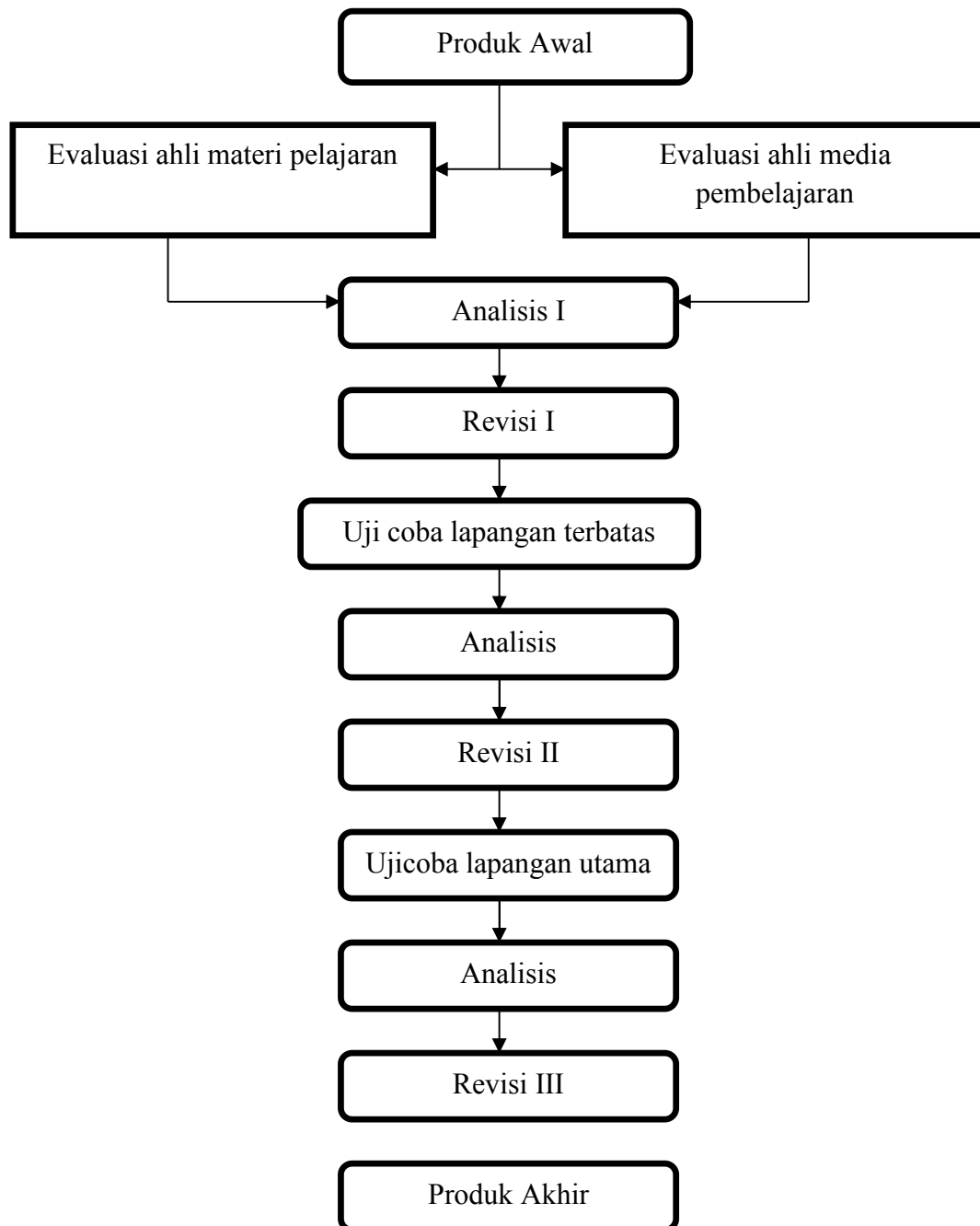
## D. Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari nusantara di SMP, pelaksanaan ujicoba dilakukan tiga tahap yaitu :

- a. *Expert Judgement* (Evaluasi Ahli) dengan responden ahli media pembelajaran dan dua ahli materi pelajaran seni tari.
- b. *Preliminary Testing* (Uji coba Lapangan Terbatas) dengan responden kelompok kecil siswa berjumlah 10 orang.
- c. *Main Field Testing* ( Uji coba Lapangan Utama) dengan responden kelompok besar siswa berjumlah 30 orang.

Tahapan dalam uji coba diatas dapat dijelaskan melalui diagram alir berikut :



**Gambar 4. Diagram alir tahapan uji coba pengembangan Multimedia interaktif tari Pendet**

Keterangan diagram alir tahapan uji coba :

- 1) Evaluasi ahli materi pembelajaran dilakukan oleh 2 orang, satu guru materi pelajaran seni tari di SMP dan satu dosen tari Bali yang sudah ahli dibidangnya.
- 2) Evaluasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh 1 orang dosen ahli media pembelajaran.
- 3) Analisis tahap pertama dilakukan dengan menganalisis data hasil uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran.
- 4) Revisi tahap pertama dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.
- 5) Uji coba lapangan terbatas dilakukan dengan subjek coba 10 orang siswa.
- 6) Analisis tahap kedua dilakukan dengan menganalisis data hasil uji coba lapangan terbatas.
- 7) Revisi produk tahap kedua dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis tahap kedua.
- 8) Uji coba lapangan utama dengan subjek sebanyak 30 orang siswa, dilakukan untuk mempertanggungjawabkan kualitas multimedia pembelajaran sekaligus keefektifannya untuk pembelajaran tari Pendet sebagai tari Nusantara.

- 9) Analisis tahap ketiga dilakukan dengan menganalisis hasil uji coba lapangan utama, berupa kualitas dan keefektifan media pembelajaran.
- 10) Revisi produk tahap ketiga (revisi akhir) dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir, apabila berdasarkan hasil analisis tahap ketiga terdapat kekurangan.

## 2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian ini untuk memvalidasi suatu produk layak atau tidak menggunakan populasi. Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif tari Pendet untuk pembelajaran tari Nusantara di SMP. Penentuan kriteria, jumlah, dan cara memilih sampel disesuaikan dengan tujuan dan tahapan ujicoba, sebagai berikut :

- a. Tahap evaluasi ahli, sampel dipilih dengan maksud tertentu (*purposive sampling*) berkaitan dengan multimedia interaktif tari yang dikembangkan. Dalam penelitian ini subyek evaluasi ahli yang dipilih adalah :

- 1) Ibu Sriyatun, S.Pd, sebagai ahli materi pembelajaran berdasarkan pertimbangan bahwa beliau adalah seorang guru seni tari sehingga lebih memahami materi yang tepat untuk seni tari sehingga lebih memahami materi yang tepat untuk pembelajaran serta kesesuaian dengan kurikulum.

- 2) Ibu Ni Nyoman Seriati, M.Hum, sebagai ahli materi berdasarkan pertimbangan bahwa beliau adalah seorang dosen seni tari dan ahli dalam bidang tari Bali, sehingga beliau lebih mendalami berbagai macam tari Bali khususnya tari Pendet dapat mengoreksi ragam-ragam gerak supaya lebih baik.
  - 3) Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M. Sn, sebagai ahli media berdasarkan pertimbangan bahwa sebagai seniman seni rupa yang lebih paham mengenai perpaduan warna, beliau juga seorang dosen seni yang tentunya memahami penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran seni seperti bagian-bagian mana yang seharusnya ditekankan, karena pembelajaran seni berbeda dengan pembelajaran ilmu eksak.
- b. Tahap uji coba, sampel dipilih secara acak (*random sampling*).
- Subyek uji coba yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP N 4 Depok yang mempelajari seni tari. Jumlah siswa kelas VIII yang memilih seni tari sebagai mata pelajaran seni dan budaya bervariasi, yaitu berkisar antara 9-12 siswa tiap kelasnya. Siswa kelas VIII dibagi menjadi 4 kelas, kelas VIII A, kelas VIII B, kelas VIII C, kelas VIII D, sehingga jumlah total siswa yang mengikuti mata pelajaran tari yang akan digunakan sebagai populasi penelitian ini berjumlah

antara 36-48 siswa. Dalam penelitian ini terdapat dua tahap uji coba dengan jumlah sampel yang berbeda yaitu :

- 1) Sampel dengan skala terbatas yang berjumlah 15 siswa sebagai ujicoba lapangan terbatas
- 2) Sampel dengan skala lebih luas yang berjumlah 30 siswa sebagai uji coba lapangan utama

#### **E. Jenis Data**

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kualitas multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet yang diperoleh dari kuisisioner uji ahli media pembelajaran dan dua ahli materi pembelajaran, serta hasil kuisisioner uji coba siswa. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen yang berupa kuisisioner dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Keseluruhan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet yang dikembangkan oleh sebab itu sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan, maka jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah kualitatif dan data kuantitatif.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuisisioner. Hal ini dipilih untuk menguji keefektifan dan kelayakan

produk yang dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator keberhasilan produk. Kuesioner diberikan kepada para responden, dalam hal ini responden yang dipilih adalah ahli media pembelajaran, dua ahli materi pelajaran, dan siswa calon pengguna produk.

Kuesioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu : Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Baik (B), Sangat Baik (SB), kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4. Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet yang dikembangkan. Selain pilihan tersebut kuisisioner juga disertai kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari uji coba tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk mencapai tujuan penelitian. Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Mohammad Fahrurazi (2009) yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA N 5 Yogyakarta.

Adapun aspek-aspek penilaian kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut :

1. Kuesioner untuk ahli media pembelajaran mencakup aspek tampilan, pemograman, pembelajaran, komentar dan saran umum



2. Kuesioner untuk ahli materi pelajaran seni tari mencakup aspek kebenaran konsep, materi, pembelajaran, komentar dan saran umum
3. Kuesioner untuk siswa mencakup aspek tampilan, materi, motivasi, komentar dan saran umum

Kuesioner yang disajikan kepada ahli media pembelajaran, dua ahli materi pelajaran seni tari, dan siswa dibuat berdasarkan kisi-kisi sebagai berikut :

**Tabel 2. Kisi – kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran**

No.	Aspek	Indikator	No Instrumen
1.	Tampilan	1. Pemilihan latar (background)	1
		2. Tata letak	2
		3. Komposisi setiap slide	3
		4. Kualitas gambar, animasi, video	4
		5. Keterbacaan teks	5
		6. Pemilihan jenis huruf (font)	6
		7. Daya dukung musik	7
		8. Pemilihan bentuk tombol	8
		9. Ketepatan penempatan tombol dan icon	9
		10. Konsistensi penyajian	10
2.	Pemrograman	1. Navigasi	1
		2. Konsistensi Button	2
		3. Interaksi	3
		4. Kemudahan Penggunaan	4
		5. Kelancaran sistem pengoperasian	5

		6. Pembabakan atau kesesuaian urutan	6
3.	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	1
		2. Kemudahan pemahaman materi	2
		3. Penggunaan bahasa mudah dipahami	3
		4. Pemberian umpan balik dan motivasi	4
		5. Kualitas interaksi dengan pengguna	5

**Tabel 3. Kisi – kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pelajaran Seni Tari**

No.	Aspek	Indikator	No Instrumen
1.	Kebenaran Konsep	1. Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	1
		2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	2
		3. Kecakupan Materi	3
		4. Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	4
		5. Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	5
2.	Aspek Materi	1. Ketepatan pemilihan materi	1
		2. Kejelasan materi	2
		3. Aktualitas materi	3
		4. Cakupan materi untuk mencapai tujuan	4

		5. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	5
		6. Kemenarikan penyampaian materi	6
		7. Kejelasan video dalam penyampaian materi	7
		8. Sistematika penyampaian materi	8
		9. Tingkat pemahaman materi	9
<b>3.</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>	1. Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	1
		2. Pemberian umpan balik dan motivasi	2
		3. Kesempatan belajar secara mandiri	3
		4. Kualitas interaksi dengan pengguna	4
		5. Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa	5
		6. Kualitas soal untuk pemahaman konsep	6
		7. Meningkatkan kreativitas siswa	7
		8. Ketepatan gambar yang ditampilkan dengan materi yang disajikan	8
		9. Efisiensi waktu penyajian	9

Tabel 4. Kisi-kisi Lembar Uji Coba Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Instrumen
1.	<b>Kebenaran Konsep</b>	1. Ketepatan gambar dengan materi	1
		2. Kemenarikan animasi yang digunakan	2
		3. Kejelasan petunjuk penggunaan media	3
		4. Kejelasan video dalam materi	4
		5. Ketepatan memilih layout	5
		6. Daya dukung musik	6
		7. Ketepatan memilih jenis huruf	7
		8. Komposisi warna	8
		9. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	9
		10. Penempatan navigasi	10
2.	<b>Aspek Materi</b>	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	1
		2. Kejelasan materi yang diberikan	2
		3. Kesesuaian contoh dengan materi	3
		4. Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak	4
		5. Kemudahan dalam menirukan gerak	5
		6. Materi yang dikuasai	6

		melalui video interaktif	
		7. Kejelasan gambar-gambar	7
3.	<b>Aspek Pembelajaran</b>	1. Kemandirian belajar dengan video interaktif	1
		2. Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif	2
		3. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3
		4. Kualitas latihan soal	4
		5. Diharapkan bisa belajar mandiri dengan multimedia interaktif ini	5

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil uji ahli media pembelajaran, dua ahli materi pembelajaran, serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor standar seratus, untuk mengetahui kualitas multimedia menggunakan rumus sebagai berikut :

**Tabel 5. Rumus skala seratus**

$X = \frac{\sum X}{n}$	$\text{Rata-rata hasil} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
------------------------	--

Keterangan :

$\bar{X}$  = Skor Rata-rata

$\Sigma X$  = Jumlah Skor

$N$  = Banyaknya Responden

2. Untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet yang dikembangkan adalah dengan cara mengumpulkan data yang berupa kuisioner. Pembagian nilai skor menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-4 dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 6. Kriteria Penskoran dengan skala likert**

Kriteria	Skor	Skala 100
Sangat Baik	4	76-100
Baik	3	51-75
Tidak Baik	2	26-50
Sangat Tidak Baik	1	0-25

Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar 100. Dasar penentuan skala kualitas multimedia yang dikembangkan, yaitu multimedia pembelajaran dinyatakan baik apabila skor rata-rata akhir minimal berjumlah 51. Namun, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 51 maka media pembelajaran tidak baik.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Studi Pendahuluan**

Dalam membuat langkah atau prosedur pengembangan multimedia interaktif tari Pendet seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, tahap pertama yang dilaksanakan adalah studi pendahuluan. Tahap ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kebutuhan dan studi literal.

##### **1. Analisis Kebutuhan**

Tindakan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran tari tunggal nusantara tari Pendet. Melalui tindakan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet. Informasi hasil observasi dan wawancara disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

**Tabel 7. Hasil observasi dan waawancara pelaksanaan pembelajaran tari tunggal nusantara**

<b>No.</b>	<b>Halaman yang diamati</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>
1.	Kurikulum pembelajaran di Sekolah	SMP Negeri 4 Depok menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP.
2.	Guru Tari	Berjumlah 1 orang
3.	Siswa seni tari kelas VIII	Berjumlah 46 siswa yang terbagi menjadi 4 kelas dengan rincian sebagai berikut : kelas VIII A berjumlah 7 siswa, kelas VIII B berjumlah 17 siswa, kelas VIII C berjumlah 11 siswa, kelas VIII D berjumlah 11 siswa.
4.	Kemampuan Guru	Guru mata pelajaran seni budaya

	mengoperasikan komputer	seni tari belum begitu mahir mengoperasikan komputer.
5.	Kemampuan siswa mengoperasikan komputer	Siswa kelas VIII sudah mahir mengoperasikan komputer. Disebabkan adanya dukungan dari mata pelajaran TIK yang diterima siswa.
6.	Laboratorium komputer	Berjumlah 1 ruang.
7.	Fasilitas laboratorium komputer	Dengan jumlah komputer untuk siswa berjumlah 17 buah, sedangkan untuk guru ada 1 buah komputer, disertai dengan LCD dan layar LCD untuk menerangkan materi pembelajaran. Disertai print berjumlah 1, titi akses internet 1 koneksi, Lan 1 buah, modul praktik 1 buah, dan papan tulis 1 buah.
8.	Laboratorium seni tari	Berjumlah 1 ruang
9.	Fasilitas laboratorium seni tari	Terdiri dari 1 buah tape, 1 buah vcd, beberapa poster tentang tari, 1 papan tulis, 1 almari pakaian tari, 1 buah alat ketuk, beberapa kaset dan cd tari.
10.	Metode pembelajaran tari nusantara	Ceramah, imitasi, diskusi, dan demonstrasi
11.	Materi pembelajaran tari nusantara	<p>Bagian ekspresi : materi yang digunakan didapat dari pengalaman pribadi guru, pelatihan guru, mahasiswa KKN, dan VCD tari nusantara. Materi tersebut antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tari Giring – giring dari Kalimantan</li> <li>2. Kumpulan tari Gaya Klasik Yogyakarta</li> <li>3. Tari Belantek dari Betawi</li> <li>4. Tari Badui</li> <li>5. Beberapa kaset dari tari</li> </ol>



		kreasi baru kembang sore, dan lain-lain
12.	Media pembelajaran tari nusantara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku pelajaran dan LKS Seni Budaya</li> <li>2. Poster dan gambar tari nusantara</li> <li>3. Video tari secara utuh tari nusantara</li> </ol>
13.	Kendala yang dialami selama proses pembelajaran tari nusantara	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan siswa yang beranekaragam,kebanyakan siswa menyepelekan tari padahal itu sebagai aset bangsa, yang sudah mempunyai kemampuan dalam bidang tari biasanya semangat untuk belajar menari, sedangkan yang tidak mempunyai kemampuan tari ada dua tipe yaitu yang semangat berlatih dan ada yang tidak percaya diri karena merasa kurang</li> <li>2. Waktu pembelajran seni tari yang terbatas dikarenakan dibagi menjadi dua jenis bagian apresiasi adalah bagian teori dan ekspresi adalah bagian untuk praktek</li> <li>3. Kesulitan guru dalam mendapatkan media</li> </ol>
14.	Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tari nusantara	Dalam pembuatan multimedia interaktif nusantara sudah mulai bermunculan akan tetapi masih sangat jarang dan sulit didapatkan, untuk tari tunggal nusantara sendiri belum pernah digunakan multimedia pembelajaran interaktif tari nusantara.

## 2. Studi Literal

Tindakan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan multimedia yang dipilih. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

### a. Kurikulum seni budaya atau seni tari

Kurikulum seni budaya atau seni tari di SMP Negeri 4 Depok Sleman Sembada berdasarkan silabus yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Standar Kompetensi mata pelajaran seni tari kelas VIII ada dua yaitu mengapresiasi karya seni tari tunggal nusantara dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari tunggal nusantara, akan tetapi yang digunakan adalah mengekspresikan diri melalui karya seni tari tunggal nusantara.

### b. Jenis multimedia yang dikembangkan

Dalam penelitian ini jenis multimedia yang dikembangkan berbentuk multimedia video interaktif. Dalam multimedia pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

## B. Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Didalam prosedur pengembangan multimedia pembelajaran (produksi) dilakukan beberapa tahap, yaitu :

### 1. Membuat model rancangan materi pembelajaran

Model rancangan materi pembelajaran berpedoman pada standar kompetensi, dan kompetensi dasar silabus kurikulum seni tari kelas VIII semester I. Materi pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan multimedia ini adalah tari Pendet, yakni tari tradisional yang berasal dari daerah pulau Bali. Informasi-informasi yang disajikan, sejarah tari Pendet, foto rias dan busana, serta video ragam gerak sebagai bahan latihan. Standar kompetensi yang relevan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

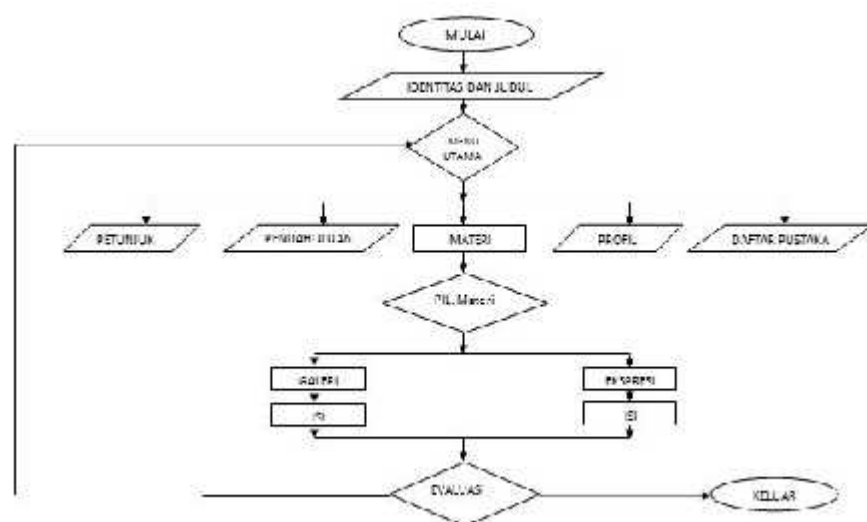
**Tabel 8. Standar kompetensi seni tari kelas VIII semester I**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	6.1 Memperagakan tari tunggal nusantara	1. Siswa dapat menceritakan gambaran tentang tari Pendet 2. Siswa dapat melakukan ragam-ragam gerak tari Pendet sesuai hitungan 3. Siswa dapat melakukan ragam-ragam gerak tari Pendet sesuai dengan musik iringan 4. Siswa dapat menarikan rangkaian awal atau <i>Pengawit</i> urutan tari Pendet 5. Siswa dapat menarikan rangkaian tengah atau <i>Pengawak</i> urutan tari Pendet 6. Siswa dapat menarikan

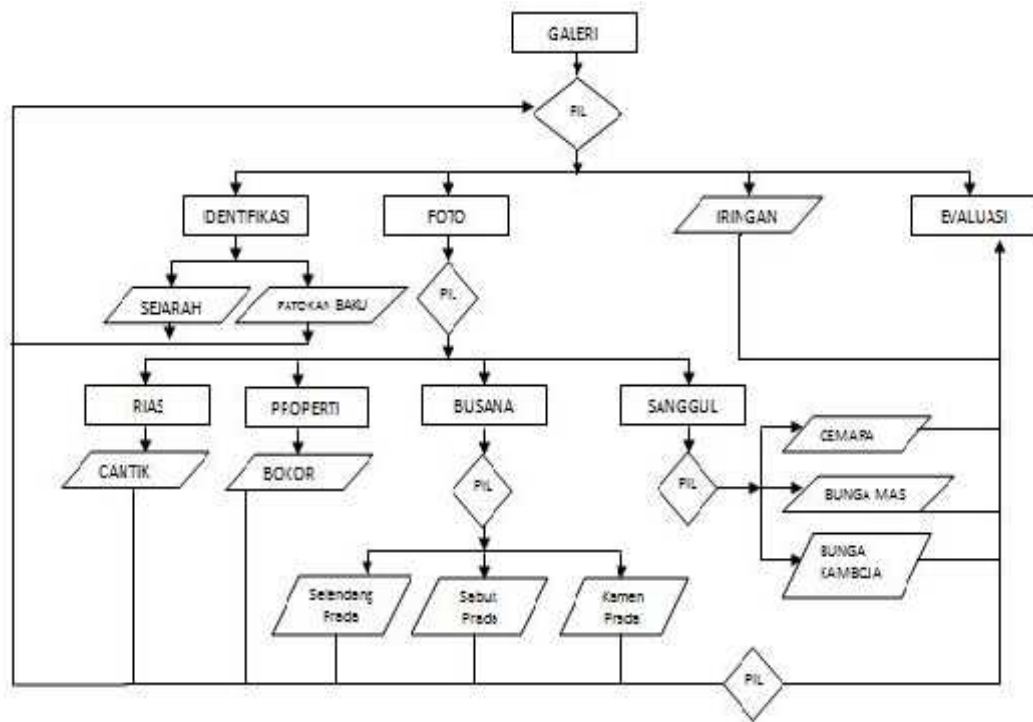
		<p>rangkaian tengah kedua atau <i>Pengaeed</i> urutan tari Pendet</p> <p>7. Siswa dapat menarik rangkaian akhir atau <i>Pengadeng dan Pengkaed</i> urutan tari Pendet.</p> <p>8. Siswa dapat menarik tari Pendet sesuai iringannya. Siswa dapat menarik tari Pendet beserta iringannya.</p>
--	--	---

## 2. Membuat *flowchart*

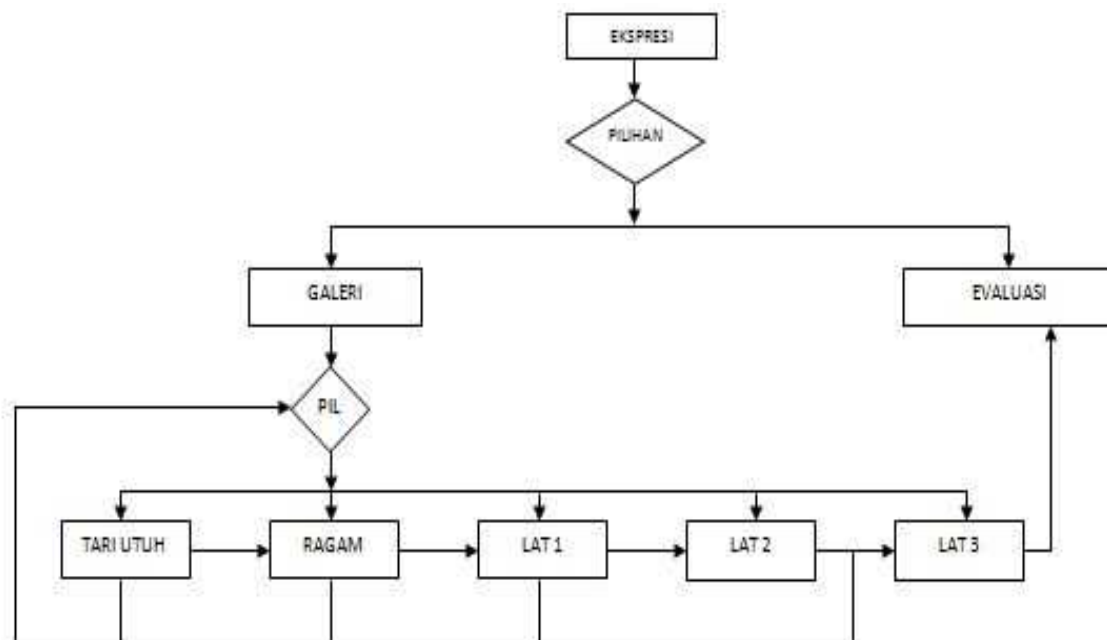
Langkah berikutnya dalam tahap pengembangan multimedia pembelajaran adalah membuat *flow chart*. *Flow chart* merupakan diagram alir atau alur navigasi yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet. Didalam pembuatan *flow chart* tidak terdapat revisi sehingga dapat lanjut, dapat dilihat sebagai berikut:



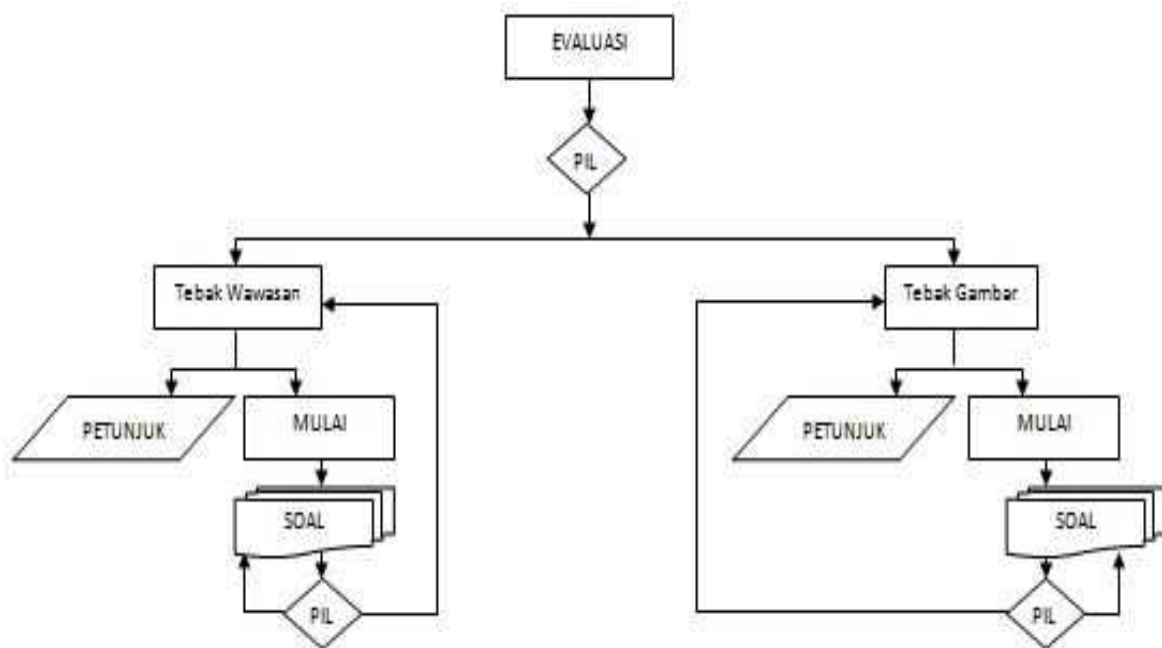
**Gambar 5.** *Flow chart* utuh multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet



Gambar 6. *Flow chart* bagian galeri multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet



Gambar 7. *Flow chart* bagian ekspresi multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet



**Gambar 8. Flow chart bagian evaluasi multimedia interaktif tari Pendet**

### 3. Membuat *Story board*

Story board disebut juga sebagai rancangan dasar tampilan multimedia yang dikembangkan disertai penjelasan interaksi disetiapi isi yang terkandung didalamnya. *story board* berisikan gambaran komplit yang berada dalam *flow chart*. Rancangan di *story board* iPribadiah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan multimedia interaktif. Didalam pembuatan *story board* ada sekali revisi dibagian penempatan navigasi pertama hanya gambaran polos menjadi lebih menarik dengan navigasi yang dipercantik dan diperjelas tata letaknya. *Story board* pengembangan multimedia interaktif tari Pendet baik sebelum direvisi dan sesudah direvisi dapat dilihat di lampiran .

#### 4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah mengerti dan memahami *story board* multimedia pembelajaran, langkah berikutnya adalah pengumpulan bahan pendukung multimedia pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan pengumpulan segala informasi mengenai tari Pendet baik dari buku, internet, serta narasumber.

Kemudian langkah selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman tari. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto mengenai kostum, rias dan bentuk-bentuk pose tari Pendet serta video ragam-ragam gerak tari Pendet, video latihan tari Pendet, dan video tari Pendet utuh menggunakan kostum. Bahan-bahan tersebut adalah sebagai berikut :

##### a. Identifikasi tari Pendet

Berupa teks yang menjelaskan tentang sejarah tari Pendet, dasar-dasar tari Bali, sikap posisi tubuh, dan berbagai informasi yang berkaitan dengan tari Pendet, sebagai berikut :

##### (1) Identifikasi Tari Pendet

Tari Bali adalah perpaduan yang mendalam dari perasaan, gerakan badan, dan jiwa si penari dalam membawakan sebuah tarian. Pendapat tersebut diutarakan oleh Ni Ketut Reneng.

Menurut pendapat Bandem dkk dalam buku Ni Nyoman Seriati (2005:6), didalam tari Bali ekspresi harus diungkapkan lewat pancaran mimik muka sesuai dengan karakter yang dibawakan seperti senyum, marah, sedih dan lain sebagainya.

(a) Nama Tari : Tari Pendet

- (b) Asal Tari : Bali
- (c) Jumlah Penari : Tunggal Nusantara tapi tidak menutup kemungkinan untuk ditarikan berkelompok
- (d) Kostum : Menggunakan pakaian khas adat Bali
- (e) Tata Rias : Tata rias yang dikenakan pada tari Pendet adalah rias cantik. *Eye shadow* yang dipakai adalah tiga warna yaitu: merah, biru, dan kuning. Sebagai ciri khas rias dari tari yaitu menggunakan *urna* ditengah antara alis dan pada ujung kedua alis diberi titik putih menggunakan pasta gigi atau pidih membentuk segitiga.
- (f) Jenis Gerakan : Dinamis
- (g) Pencipta Tari : I Wayan Rindi (1967)
- (f) Isi Tari : Pada awalnya tari Pendet merupakan tari pemujaan yang banyak ditarikan di Pura, yang menggambarkan penyambutan atas turunnya Dewa-Dewi ke alam *marcapada*, merupakan pernyataan persembahan dalam bentuk tarian upacara. Lambat laun, seiring perkembangan zaman, para seniman tari Bali mengubah tari Pendet menjadi tari “Penyambutan”, dilakukan sambil menaburkan bunga di hadapan para tamu yang datang, seperti Aloha di Hawaii. Namun demikian bukan berarti tari Pendet jadi hilang kesakralannya. Tari Pendet tetap mengandung unsur sakral-religius disertai unsur-unsur keagamaan yang kental.



(g) Sinopsis Tari : Tarian ini merupakan tarian yang dibawakan oleh remaja putri, masing-masing membawa mangkuk perak (bokor) yang penuh berisi bunga. Pada akhir tarian para penari menaburkan bunga ke arah penonton. Tarian ini biasanya ditampilkan untuk menyambut tamu-tamu atau memulai suatu pertunjukan.

(h) Keunikan : Dalam penyajiannya tari ini membawa properti bokor yang berisi bunga dan pada akhir dari tampilannya bunga ditaburkan ke arah penonton. Tari Bali mempunyai tiga karakteristik yaitu: tari putra, tari putri, dan tari bebancihan. Secara spesifik karakter tari Bali tersebut dapat dibedakan menjadi karakter manis dan keras, sehingga ada tari putra keras, putra manis, putri manis, dan putri keras. Tari Pendet tergolong tari putri manis.

## (2) Dasar-dasar tari Bali

*Agem*, *tandhang*, dan *tangkep* adalah tiga istilah elemen estetis yang ada dalam tari Bali. Menurut Kusnadi (2009:72-73), pengertian dari *agem*, *tandhang*, dan *tangkep* adalah sebagai berikut:

### (a) *Agem*

*Agem* adalah sikap pokok dalam tari Bali. Berdasarkan posisi gerak badan, *agem* dibagi menjadi dua macam, *agem kanan*

dan *agem kiri*. Seperti halnya pada tari-tari tradisi lainnya, *agem* dalam tari Bali sudah mempunyai patokan-patokan baku.

(b) *Tandang*

*Tandang* adalah gerak-gerak yang sesuai dengan watak dari tokoh yang diperankannya. Termasuk dalam ruang lingkup *tandhang* adalah teknik gerak dan keterampilan gerak dan kemampuan menyesuaikan gerak dengan musik pengiring tari.

(c) *Tangkep*

*Tangkep* adalah sikap akhir setelah seorang penari melakukan gerakan. Termasuk dalam ruang lingkup *tangkep* adalah ekspresi muka dan penafsiran terhadap karakter tokoh yang diperankannya.

(3) Bagian tubuh tari Bali

Menurut A.A. Ayu Kusuma Arini (2011:9), ciri-ciri tari Bali adalah tubuh bergerak dari ujung rambut hingga ujung kaki. Masing-masing gerakan bagian tubuh itu memiliki nama dan peranan, adalah sebagai berikut :

(a) Kaki

Kaki sebagai tumpuan tubuh, amat memegang peran dalam tarian. Apabila sikap kaki sudah kuat maka sangat mudah untuk mempelajari semua jenis tari seperti pada gerakan Pendet yang memakai gerakan *sresseg*, *agem*, *ngegol* dan *ngumbang*.

### (b) Tangan

Sikap tangan yang satu lebih tinggi sejajar mata, sedangkan tangan lainnya lebih rendah, sejajar susu. Sikap tangan *jeriring* sama dengan *ngruji*, hanya kemudian semua jari digetarkan sedikit dan beriringan dari kelingking sampai ke telunjuk. Gerakan ini menirukan gerakan daun nyiur yang sedang ditiup angin.

### (c) Tubuh


Sikap tubuh untuk tari Bali karakter putri harus *cengked* yakni dada ditekan ke depan. Serta *ngeed* sama dengan *mendhak*, posisi badan direndahkan dengan cara menekuk lutut.



### (d) Kepala

Gerakan kepala disebut *ngelier* dan *ngileg*. Disamping itu gerakan mata yang disebut *seledet* dan berbagai ekspresi muka sangat diutamakan karena amat berpengaruh dalam penampilan yang dapat menghidupkan setiap tarian.

## 5. Musik tari Pendet

Berupa *file* yang berjenis *.Mp3* yang akan digunakan sebagai musik pengiring tari Pendet. Musik tersebut disesuaikan dengan kebutuhan, musik ini kemudian diedit atau dipotong untuk mengiringi latihan tari Pendet yang dibagi menjadi tiga bagian latihan.

Musik tari Pendet didapat dari *file* yang telah tersimpan sebelumnya dibagian iringan tari Pendet ini berisikan iringan musik tari Pendet karena ada tombol *play*  untuk memainkan musik,

tombol *pause*  jika musik sedang berlangsung tombol play berubah menjadi tombol *pause*, dan jika ingin menghentikan musik bisa memilih tombol *stop*  dan notasi iringan tari Pendet yang berfungsi untuk mengetahui not gamelan tari Pendet untuk melihat sampai ke bawah menggunakan *scrolling bar* dalam multimedia, sebagai berikut :

*Pangawit :*

$\overline{.23}$  5  $\overline{656}$  i  $\overline{61.6}$  5 6  $\overline{1561}$  6 5  $\overline{3216}$   $\hat{1}$   
 $\overline{2312}$   $\overline{32}$   $\overline{1261}$   $\overline{.235}$   $\overline{6.68}$   $\overline{61656}$   $\overline{1653}$   $\hat{5}615$   
 $\overline{6156}$   $\overline{1651}$   $\overline{6516}$   $\hat{5}563$   $\overline{5635}$   $\overline{6535}$   $\overline{3532}$   $\hat{1}231$   
 $\overline{2312}$   $\overline{3126}$   $\overline{1261}$   $\hat{5}2563$   $\overline{5635}$   $\overline{6121}$   $\overline{2123}$   $\hat{5}$

*Angsel :*

$\overline{.156}$   $\overline{1651}$   $\overline{6516}$   $\hat{5}563$   $\overline{5635}$  6  $\overline{33}$   $\overline{33.2}$   $\hat{1}$  33  
 $\overline{33.2}$   $\overline{3.122}$   $\overline{1261}$   $\overline{.235}$  6 8 6 8 6  $\hat{5}$

*Papeson (batel pajalan) :*

$\parallel$  5 i i  $\hat{5}$  5 5  $\overline{65}$   $\overline{32}$   $\hat{1}$   
1 3 3  $\hat{2}$  2 6 6  $\hat{5}$   $\parallel$  3x

*Angsel nunggal :*

5 i i  $\hat{5}$  5 5  $\overline{65}$   $\overline{32}$   $\hat{1}$

1      3      3       $\overset{\Delta}{2.5}$       6      .      .       $\overset{\Delta}{(5)}$

*Pangawak (Gagaboran) :*

$\overline{.156}$     $\overline{1651}$     $\overline{6516}$     $\overset{\Delta}{\overline{5563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6535}$     $\overline{3532}$     $\overset{\Delta}{\overline{1231}}$   
 $\overline{2312}$     $\overline{3126}$     $\overline{1261}$     $\overset{\Delta}{\overline{2563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6121}$     $\overline{2123}$     $\overset{\Delta}{\overline{(5)615}}$   
 ||  $\overline{6156}$     $\overline{1651}$     $\overline{6516}$     $\overset{\Delta}{\overline{5563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6535}$     $\overline{3532}$     $\overset{\Delta}{\overline{1231}}$   
 $\overline{2312}$     $\overline{3126}$     $\overline{1261}$     $\overset{\Delta}{\overline{2563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6121}$     $\overline{2123}$     $\overset{\Delta}{\overline{(5)61}}$

*Angsel rangkep :*

$\overline{.156}$     $\overline{1651}$     $\overline{6516}$     $\overset{\Delta}{\overline{5563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6\ 33}$     $\overline{23.2}$     $\overset{\Delta}{\overline{1\ 33}}$   
 $\overline{23.2}$     $\overline{3.122}$     $\overline{1261}$     $\overline{.235}$     $\overline{6.66}$     $\overline{61656}$     $\overline{1653}$     $\overset{\Delta}{\overline{(5)615}}$   
 ||

*Ngegol (ngebyong) :*

||  $\overline{6156}$     $\overline{1651}$     $\overline{6516}$     $\overset{\Delta}{\overline{5563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6535}$     $\overline{3532}$     $\overset{\Delta}{\overline{1231}}$   
 $\overline{2312}$     $\overline{3126}$     $\overline{1261}$     $\overset{\Delta}{\overline{2563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6121}$     $\overline{2123}$     $\overset{\Delta}{\overline{(5)615}}$  ||  
 $\overset{\Delta}{\overline{(5)6}}$

*Angsel rangkep :*

$\overline{.156}$     $\overline{1651}$     $\overline{6516}$     $\overset{\Delta}{\overline{5563}}$     $\overline{5635}$     $\overline{6\ 33}$     $\overline{23.2}$     $\overset{\Delta}{\overline{1\ 33}}$   
 $\overline{23.2}$     $\overline{3.122}$     $\overline{1261}$     $\overline{.235}$     $\overline{6.66}$     $\overline{61656}$     $\overline{1653}$     $\overset{\Delta}{\overline{(5)615}}$

*Angsel ngelung 1 :*

$\overline{\overline{.156}}$	$\overline{\overline{1651}}$	$\overline{\overline{6516}}$	$\overline{\overline{5563}}$	$\overline{\overline{5635}}$	$\overline{\overline{6\ 33}}$	$\overline{\overline{33.2}}$	$\overline{\overline{1.233}}$
$\overline{\overline{2312}}$	$\overline{\overline{3126}}$	$\overline{\overline{1261}}$	$\overline{\overline{.235}}$	$\overline{\overline{6.6\emptyset}}$	$\overline{\overline{61656}}$	$\overline{\overline{1653}}$	$\overline{\overline{5\ 61}}$

*Angsel ngelung 2 :*

$\overline{\overline{.156}}$	$\overline{\overline{1651}}$	$\overline{\overline{6516}}$	$\overline{\overline{5563}}$	$\overline{\overline{5635}}$	$\overline{\overline{6\ 33}}$	$\overline{\overline{33.2}}$	$\overline{\overline{1.233}}$
$\overline{\overline{2312}}$	$\overline{\overline{3126}}$	$\overline{\overline{1261}}$	$\overline{\overline{.235}}$	$\overline{\overline{6\ \emptyset}}$	$\overline{\overline{6\ \emptyset}}$	$\overline{\overline{6}}$	$\overline{\overline{5}}$

*Batel pajalan :*

$\parallel$	5	i	i	$\overline{\overline{5}}$	5	$\overline{\overline{6\ 5}}$	$\overline{\overline{3\ 2}}$	$\overline{\overline{1}}$
	1	3	3	$\overline{\overline{2}}$	2	6	6	$\overline{\overline{5\ \parallel}}$

*Angsel nunggal, ngeteb :*

5	i	i	$\overline{\overline{5}}$	5	$\overline{\overline{6\ 3}}$	3	$\overline{\overline{1}}$
1	3	.	$\overline{\overline{.}}$	$\overline{\overline{6\ .6}}$	$\overline{\overline{6\ 6}}$	.	$\overline{\overline{5}}$

*Ngumbang luk panyalin :*

5	i	i	$\overline{\overline{5\ .3}}$	$\overline{\overline{3\ 3}}$	$\overline{\overline{.5}}$	$\overline{\overline{3\ 2}}$	$\overline{\overline{1}}$
1	3	3	$\overline{\overline{2}}$	2	6	6	$\overline{\overline{5}}$
5	i	i	$\overline{\overline{5}}$	5	6	.	$\overline{\overline{1\ .1}}$
$\overline{\overline{1\ 1}}$	$\overline{\overline{.3}}$	.	$\overline{\overline{.5}}$	$\overline{\overline{6\ \emptyset}}$	$\overline{\overline{6\ \emptyset}}$	6	$\overline{\overline{5}}$
5	i	i	$\overline{\overline{5}}$	5	$\overline{\overline{6\ 5}}$	$\overline{\overline{3\ 2}}$	$\overline{\overline{1}}$

1 3 3  $\overset{\triangle}{2}$  2 6 6  $\overset{\wedge}{\textcircled{5}}$

*Angsel nunggal :*

5 i i  $\overset{\triangle}{5}$  5  $\overline{6\ 3}$  3  $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 3  $\overset{\triangle}{\overline{2\ .5}}$  6  $\overline{.6}$   $\overline{i\ 6}$   $\overset{\wedge}{5}$

*Melincer :*

$\parallel$  5 i i  $\overset{\triangle}{5}$  5  $\overline{6\ 5}$   $\overline{3\ 2}$   $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 3  $\overset{\triangle}{\overline{2\ .5}}$  6  $\overline{.6}$   $\overline{i\ 6}$   $\overset{\wedge}{\textcircled{5}} \parallel$  2x  
 5 i i  $\overset{\triangle}{5}$  5  $\overline{6\ 5}$   $\overline{3\ 2}$   $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 3  $\overset{\triangle}{\overline{2\ .5}}$  6 . .  $\overset{\wedge}{\textcircled{5}}$

*Ngelung bawak :*

$\parallel$  5 i i  $\overset{\triangle}{5}$  5  $\overline{6\ 5}$   $\overline{3\ 2}$   $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 3  $\overset{\triangle}{2}$  2 6 6  $\overset{\wedge}{\textcircled{5}} \parallel$

*Angsel nunggal, ngeteb :*

5 i i  $\overset{\triangle}{5}$  5  $\overline{6\ 3}$  3  $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 .  $\overset{\triangle}{.}$   $\overline{6\ .6}$   $\overline{6\ 6}$  .  $\overset{\wedge}{\textcircled{5}}$

*Ngumbang luk panyalin :*

5 i i  $\overset{\triangle}{\overline{5\ .3}}$   $\overline{3\ 3}$   $\overline{.5}$   $\overline{3\ 2}$   $\overset{\wedge}{1}$   
 1 3 3  $\overset{\triangle}{2}$  2 6 6  $\overset{\wedge}{\textcircled{5}}$

5	i	i	$\triangle$ 5	5	6	.	$\hat{\triangle}$ <u>1 .1</u>
<u>x 1</u>	<u>. 3</u>	.	$\hat{\triangle}$ <u>. .5</u>	<u>6 x</u>	<u>6 x</u>	6	$\hat{\triangle}$ <u>(5)</u>
5	i	i	$\triangle$ 5	5	<u>6 5</u>	<u>3 2</u>	$\hat{\triangle}$ 1
1	3	3	$\triangle$ 2	2	6	6	$\hat{\triangle}$ <u>(5)</u>

*Angsel nunggal :*

5	i	i	$\triangle$ 5	5	<u>6 x</u>	3	$\hat{\triangle}$ 1
1	3	3	$\hat{\triangle}$ <u>2 .5</u>	6	.	.	$\hat{\triangle}$ <u>(5)</u>

*Manganjali (Gagaboran) :*

<u>.156</u>	<u>1651</u>	<u>6516</u>	$\triangle$ <u>5563</u>	<u>5635</u>	<u>6535</u>	<u>3532</u>	$\hat{\triangle}$ <u>1231</u>
<u>2312</u>	<u>3126</u>	<u>1261</u>	$\triangle$ <u>2563</u>	<u>5635</u>	<u>6121</u>	<u>2123</u>	$\hat{\triangle}$ <u>(5)615</u>
<u>6156</u>	<u>1651</u>	<u>6516</u>	$\triangle$ <u>5563</u>	<u>5635</u>	<u>6535</u>	<u>3532</u>	$\hat{\triangle}$ <u>1231</u>
<u>2312</u>	<u>3126</u>	<u>1261</u>	$\triangle$ <u>2563</u>	<u>5635</u>	<u>6121</u>	<u>2123</u>	

$\hat{\triangle}$ 5615 ||  $\hat{\triangle}$ 3x (5) 6i \_\_\_\_\_

*Angsel rangkep, pindah batel pajalan :*

<u>.156</u>	<u>1651</u>	<u>6516</u>	$\triangle$ <u>5563</u>	<u>5635</u>	<u>6 33</u>	<u>x3.2</u>	$\hat{\triangle}$ <u>1 33</u>
<u>x3.2</u>	<u>3.122</u>	<u>1261</u>	<u>.235</u>	<u>6 x</u>	<u>6 x</u>	6	$\hat{\triangle}$ <u>(5)</u>

*Tabur bunga (batel pajalan) :*



$\parallel$  5    i    i     $\overset{\sim}{5}$     5     $\overline{6\ 5}$      $\overline{3\ 2}$      $\hat{1}$   
      .    3    3     $\overset{\sim}{2}$     2    6    6     $\hat{5} \parallel$   
      5    i    i     $\overset{\sim}{5}$     5    6    .     $\hat{1} \overline{.1}$   
 $\overline{1\ 1}$      $\overline{.3}$     .     $\overline{.5}$      $\overline{6\ \emptyset}$      $\overline{6\ \emptyset}$     6     $\hat{5}$

*Pakaad :*

$\parallel$  5    i    i     $\overset{\sim}{5}$     5     $\overline{6\ 5}$      $\overline{3\ 2}$      $\hat{1}$   
      1    3    3     $\overset{\sim}{2}$     2    6    6     $\hat{5} \parallel$   
      5    i    i     $\overset{\sim}{5}$     5     $\overline{6\ 5}$      $\overline{3\ 2}$      $\hat{1}$   
      1    3    3     $\overset{\sim}{2}$     2    6    .     $\hat{5} \overline{.5}$

*Panyuwud :*

$\overline{5\ 5}$      $\overline{.6}$      $\overline{5\ 3}$     5     $\overline{3\ 3}$      $\overline{3\ 3}$      $\overline{3\ 5\ .6}$      $\hat{1}$   
                           $\overline{.335}$      $\overline{3535}$      $\overline{3223}$     2     $\overline{.661}$      $\overline{6161}$      $\overline{6556}$

$\hat{5}$

b. *Music background*

Sejenis dengan musik awal pembuka *bale* ganjur pendek dan tari Pendet versi pendek, *file* berupa *.Mp3*. Musik

*bale ganjur* sebagai intro pembuka dari multimedia pembelajaran, sedangkan musik tari Pendet versi pendek digunakan sebagai musik latar belakang halaman utama saja. *File* musik ini didapat melalui *file* yang telah tersimpan sebelumnya.

c. Foto

Ada beberapa foto yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran ini. Pemilihan foto disesuaikan dengan fungsinya dalam multimedia pembelajaran. Foto yang digunakan berupa *file* dengan jenis *file JPEG Image*. Foto-foto ini didapat dari dokumentasi dan internet. Sebagai foto *background* untuk halaman intro multimedia digunakan foto gedung FBS sedangkan untuk halaman utama menggunakan *background* candi bentar Bali yang telah dikembangkan disertai foto penari Pendet, logo kampus, bunga kamboja, sehingga memberikan identitas dari kampus pengembang dan daerah Bali. Berikut adalah foto-foto yang digunakan untuk *background* media pembelajaran.



**Gambar 9. Gedung FBS yang telah di *blur* (gambar. Google.com)**



**Gambar 10. Candi Bentar Bali yang telah di *blur* (Foto. Google.com)**



**Gambar 11. Angsel Tugak**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 12. Agem Kanan**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 13. Bunga Kamboja**  
(Foto. Google.com)



**Gambar 14. Logo UNY**  
(Foto. Dokumentasi Kampus)

Selain foto diatas juga digunakan foto kostum dan rias tari Pendet untuk menjelaskan bagian dari wawasan dan beberapa diantaranya nanti digunakan untuk bahan evaluasi. Berikut telah disajikan beberapa foto

kostum dan rias yang digunakan. Untuk melihat secara lengkap foto yang digunakan dapat dilihat di lampiran.



**Gambar 15. Bunga Emas** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 16. Bunga kamboja dan mawar**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 17. Bunga Kenanga**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 18. Semanggi emas** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 19. Cemara** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 20. Subang** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)





**Gambar 21. Bokor** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 22. Tapih Prada** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)





**Gambar 23. Sabuk Prada** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 24. Kamen Prada**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 25. Selendang Prada**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 26. Rias Wajah Pendet**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 27. Rias dan Kostum Pendet**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)

#### d. Video

Video yang digunakan adalah berupa tari Pendet secara utuh, rekaman ragam gerak tari menggunakan kostum, dan proses latihan tari yang dibagi menjadi dua bagian yaitu menggunakan hitungan dan iringan. Untuk mendapatkan video tersebut dilakukan proses rekaman (*shooting*).

Lokasi yang digunakan adalah *out door* (diluar) bukan *in door* karena tari Bali biasanya menggunakan lokasi *out door* yang ada *background* unsur dari daerah Bali. Lokasi yang dipilih adalah Pura Candi Sari karena lokasi ini memiliki *back ground* yang mendukung. Video ini berjenis *file .FLV* yang

kemudian diolah menggunakan program *software Adobe Premire Pro CS 3* untuk menggabungkan, memotong, dan memberi tulisan ragam di beberapa video, contoh diskripsi istilah dan ragam tari Pendet pada tabel berikut ini :

**Tabel 9. Deskripsi Istilah Tari Pendet**

No.	Nama Ragam	Uraian Gerak
1.	<i>Ngumbang ombak segara</i>	Kedua tangan didepan membawa <i>bokor</i> , gerak diawali dengan melangkah kaki kiri, bergerak kedepan dilanjutkan kebelakang, dan kedepan.
2.	<i>Angsel Tugak</i>	Mengangkat kaki kiri dilanjutkan gerak bahu secara cepat, memindahkan kaki kanan kesamping kanan kedua tangan <i>sogok kanan</i> , kaki kiri berada didepan mata kaki kanan, kedua tangan berada disamping kanan dan kiri hanya saja lengan kanan lebih tinggi.
3.	<i>Angsel Rangkep</i>	Gerak ini memberi perubahan dinamika pada musik, gerak ini juga berfungsi sebagai penghubung dari posisi agem kanan ke posisi agem kiri dan juga perpindahan dari ragam satu keragam berikutnya. Cara melakukan yaitu kaki kanan dan kiri diangkat secara bergantian (pada waktu melakukan gerak ini penekan atau kekuatan sepenuhnya ada pada pergelangan tangan) dan diakhiri dengan gerak bahu.
4.	<i>Ngeseh</i>	Mnggerakan kedua bahu secara cepat
5.	<i>Sogok</i>	Memindahkan kaki kesamping kanan atau kiri, kedua tangan mendorong ke samping sesuai dengan fungsinya
6.	<i>Agem kanan</i>	Posisi diam atau pose dalam tari Bali, Posisi kanan dalam keadaan <i>tapak sirang</i> , kaki kanan ada dibelakang kaki kiri dengan jarak satu tapak, semua jari kaki kiri ditarik ke atas ( <i>nyelekenting</i> ), badan tegak, tangan kanan <i>sepat pala</i> dan tangan kiri <i>ugel sirang susu</i> ,

		serta semua jari tangan <i>jeriring</i> .
7.	<i>Luk nerudut</i>	Sikap badan posisi <i>agem</i> , kemudian gerakan kedua tangan mendorong ke atas, kemudian kebawah, kemudian didorong kesamping secara stakato, diakhiri dengan kedua tangan <i>ukel</i> .
8.	<i>Ngunjal angkihan</i>	Posisi badan <i>agem</i> , kemudian badan naik turun mengikuti irama nafas sesuai dengan iringan.
9.	<i>Ngelier</i>	Gerakan mata untuk melihat dari kejauhan dengan mengecilkan salah satu kelopak mata ( <i>ngicir</i> ), kemudian disertai dagu yang diputar.
10.	<i>Seledet</i>	Gerakan mata melirik kesamping kanan atau kesamping kiri, dengan membesarkan ke dua bola mata.
11.	<i>Miles</i>	Gerakan tumit diputar ke dalam (kanan atau kiri) kemudian diangkat.
12.	<i>Agem kiri</i>	Posisi diam atau pose dalam tari Bali, kaki kiri ada dibelakang kaki kanan dengan jarak satu tapak, semua jari kaki kanan ditarik ke atas ( <i>nyelekenting</i> ), badan tegak, tangan kiri <i>sepat pala</i> dan tangan kanan <i>ugel sirang susu</i> , serta semua jari tangan <i>jeriring</i> .
13.	<i>Ngegol</i>	Gerakan pinggul yang digerakkan ke kanan dan kiri secara berulang-ulang. Gerak ini disertai dengan menggerakkan kepala ke kanan dan kiri bersamaan dengan pinggul.
14.	<i>Ngelung kanan</i>	Lengan tangan kanan lurus ke samping kanan, lengan kiri <i>neku siku</i> sejajar dengan pundak tangan sejajar dada, kaki kanan sebagai tumpuan, kaki kiri jinjit digetar-getarkan.
15.	<i>Ngelung kiri</i>	Lengan tangan kiri lurus ke samping kanan, lengan kanan <i>neku siku</i> sejajar dengan pundak tangan sejajar dada, kaki kiri sebagai tumpuan, kaki kanan jinjit digetar-getarkan.
16.	<i>Nyereseg</i>	Gerak perpindahan yang dilakukan ke arah kanan atau kiri dengan tempo yang cepat. Fokus gerak nyereseg adalah pada kedua kaki, berat badan bertumpu dikedua kaki

		jinjit dan pada saat <i>sresseg</i> badan merendah.
17.	<i>Ngutek</i>	Menghentakan atau menginjakan kaki ke lantai disertai dengan gerakan kepala dan tangan.
18.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	Gerakan berjalan cepat mengikuti irama pukulan kajar yang diikuti gerakan kepala sesuai pijakan kaki dengan sikap badan merendah, berjalan ke samping dengan membuat angka delapan.
19.	<i>Melingser atau berputar</i>	Sikap kaki dalam keadaan <i>ngagem</i> hadap depan, kemudian tumit yang diangkat sedikit, lalu berputar ke arah kanan atau kiri belakang, bergeser ( <i>nyeregseg</i> ) sampai 360° sehingga arah hadap kembali ke depan dalam keadaan sikap ( <i>agem</i> ) yang berlawanan.
20.	<i>Metimpuh</i>	Sikap duduk atau simpuh bagi kebanyakan tari putri Bali. Cara melakukan dengan cara melipat engsel lutut atau kedua lutut secara bersamaan ditekuk ke belakang, berat badan bertumpu atau duduk di atas kedua tumit.
21.	<i>Ulap-ulap</i>	Gerakan tangan di depan wajah dengan sikap telapak tangan ke arah bawah, seperti melihat sesuatu dari kejauhan.
22.	<i>Nyalud</i>	Menggerakkan kedua tangan (menutup dan membuka) di atas bokor untuk mengambil bunga sedangkan posisi kaki metimpuh.
23.	<i>Mangenjali</i>	Posisi kedua tangan mencangkup membawa bunga didepan dada, posisi badan condong sesuai <i>agem</i> kanan atau kiri, kepala juga mengikuti.
24.	<i>Sekar ura</i> atau Menabur bunga	Menabur bunga ke arah penonton baik posisi metimpuh atau berdiri.
25.	<i>Ngumbang ombak segara</i>	Berjalan ke depan dan ke belakang dengan cepat. Cara melakukan kedua kaki merapat, badan dalam posisi merendah ( <i>mendhak</i> ), kepala digerakan ke samping kanan dan kiri sesuai dengan ayunan kaki sedangkan kedua tangan ada di depan badan memegang <i>bokor</i> .

Tabel 10. Ragam Utuh Tari Pendet

NO.	NAMA RAGAM	URAIAN GERAK	HIT
<b>A. PENGAWIT</b>			
1	<i>Ngumbang ombak segara</i>	Kedua tangan didepan membawa <i>bokor</i> , gerak diawali dengan melangkah kaki kiri, bergerak kedepan dilanjutkan kebelakang, dan kedepan	4x8
2.	<i>Angsel kiri, ngeseh</i>	Mengangkat kaki kiri dilanjutkan gerak bahu secara cepat	1-4
3.	<i>Sogok kanan, agem kanan</i>	Memindahkan kaki kanan kesamping kanan kedua tangan <i>sogok</i> kanan, kaki kiri berada didepan mata kaki kanan, kedua tangan berada disamping kanan dan kiri hanya saja lengan kanan lebih tinggi. Hitungan 8 mata <i>sledet</i> .	5-8
<b>B. PENGAWAK</b>			
4.	<i>Agem kanan</i>	Posisi kaki kiri didepan mata kaki kanan yang serong. Tangan kanan setinggi mata tangan kiri setinggi dada. Badan naik turun, posisi tangan dan kaki seperti <i>agem kanan</i> .	1-2
4.a	<i>Luk nerudut</i>	Sikap badan posisi <i>agem</i> , kemudian gerakan kedua tangan mendorong ke atas, kemudian kebawah, kemudian didorong kesamping secara <i>stakato</i> , diakhiri dengan kedua tangan <i>ukel</i> .	3-6
4.b	<i>Ngelier</i>	Gerakan mata untuk melihat dari kejauhan dengan mengecilkan salah satu kelopak mata ( <i>ngicir</i> ), <i>sledet kanan</i>	7-8
6.	<i>Agem kanan</i>	Posisi kaki kiri didepan mata kaki kanan yang serong. Tangan kanan setinggi mata tangan kiri setinggi dada. Badan naik turun, posisi tangan dan kaki seperti <i>agem kanan</i>	1-2
6.a	<i>Luk Nerudut</i>	Sama dengan gerakan 4.a	3-6

6.b	<i>Ngelier</i>	Gerakan mata untuk melihat dari kejauhan dengan mengecilkan salah satu kelopak mata ( <i>ngicir</i> )	7
7.	<i>Sledet</i>	Badan posisi <i>agem kanan</i> , <i>sledet kanan</i> , tengah, <i>kipek</i> pojok kiri	8
8.	<i>Ngunjal angkihan</i>	Posisi badan <i>agem</i> , kemudian badan naik turun mengikuti irama nafas sesuai dengan iringan.	1-2
9.	<i>Anghel rangkep</i>	Mengangkat kaki kiri dan kanan secara bergantian dilanjutkan digerakan bahu secara cepat	3-6
10.	<i>Sogok kiri, aghem kiri</i>	Memindahkan kaki kiri kesamping kiri, kaki kanan berada didepan mata kaki kiri, kedua tangan berada disamping kiri dan kanan, hanya saja lengan kiri lebih tinggi.	7-8
11.	<i>Aghem kiri</i>	Posisi kaki kanan didepan mata kaki kiri yang serong. Tangan kiri setinggi mata tangan kanan setinggi dada. Badan naik turun, posisi tangan dan kaki seperti <i>agem kiri</i>	1-2
11.a	<i>Luk Nerudut</i>	Sama dengan gerakan 4.a	3-6
11.b	<i>Ngelier</i>	Sama dengan gerakan 6.b	7
12.	<i>Sledet</i>	Badan posisi <i>agem kiri</i> , <i>sledet kiri</i> , tengah, <i>kipek</i> pojok kanan	8
13.	<i>Ngunjal angkihan</i>	Posisi badan <i>agem</i> , kemudian badan naik turun mengikuti irama nafas sesuai dengan iringan.	1-2
14.	<i>Anghel rangkep</i>	Mengangkat kaki kanan dan kiri secara bergantian dilanjutkan digerakan bahu secara cepat	3-6
15.	<i>Anghel</i>	Angkat kaki kanan, kiri, kanan, dan siap menjatuhkan kaki kanan untuk jalan <i>ngegol</i>	7-8
16.	<i>Ngegol hadap kanan</i>	Gerakan kaki ditempat diikuti gerak kepala dan pinggul, hitungan 8 hadap samping kanan, lalu hitungan 8 kembali	4x8

		berputar menghadap depan	
17.	<i>Ngegol hadap kiri</i>	Gerakan kaki ditempat diikuti gerak kepala dan pinggul, hitungan 8 hadap samping kiri, lalu hitungan 8 kembali berputar menghadap depan	4x8
18.	<i>Ngegol ditempat</i>	Berjalan dalam tempo cepat yang diikuti gerak kepala dan pinggul	1-8
<b>C. PENGECET</b>			
19.	<i>Angsel rangkep</i>	Mengangkat kaki kiri, kanan dilanjutkan gerak bahu secara cepat	1-8
20.	<i>Ngelung</i>	Tangan kanan lurus kesamping kanan, kaki kiri jinjit, kemudian dilanjutkan tangan kiri lurus kesamping kiri, kaki kanan jinjit	1-4
21.	<i>Ngelung kiri</i>	Tangan kiri lurus kesamping kiri, kaki kanan jinjit digetar-getarkan, hitungan 8 kaki keduanya jinjit, tangan kiri <i>nekuk</i> sebentar disamping dada kemudian lurus kesamping kiri lagi, persiapan <i>nyereseg</i>	5-8 + 1-8
22.	<i>Nyeresege kanan</i>	Maju kaki kanan sikap kaki silang pada, kedua tangan seperti ngelung kiri, jalan <i>nyereseg kekanan</i> , kemudian <i>ngeseh</i>	1-8 + 1-4
23.	<i>Ngelung kanan</i>	Tangan kiri lurus kesamping kiri, kaki kanan jinjit, kemudian dilanjutkan tangan kanan lurus kesamping kanan, kaki kiri jinjit digetar-getarkan. hitungan 8 kaki keduanya jinjit, tangan kiri <i>nekuk</i> sebentar disamping dada kemudian lurus kesamping kiri lagi, persiapan <i>nyereseg</i>	5-8 + 1-8
24.	<i>Nyeresege kiri</i>	Maju kaki kiri sikap kaki silang pada, kedua tangan seperti ngelung kanan, jalan <i>nyereseg kekiri</i> , terus <i>ngeseh</i>	1-8 + 1-4
25.	<i>Ngelung sledet</i>	<i>Ngelung Kanan</i> , kemudian jadi <i>ngelung kiri</i> , jinjit kaki kanan hitungan ke 4 mata <i>sledet kiri</i> Kemudian <i>ngelung kanan</i> , kaki kiri jinjit. Hitungan ke 8 mata <i>sledet kanan</i> <i>ngelung kiri</i> , jinjit kaki kanan hitungan ke 4 mata <i>sledet kiri</i>	5-8 1-4 5-8 1-4
26.	<i>Angsel tugak</i>	Mengangkat kiri, dilanjutkan digerakan	5-8



		bahu secara cepat	
27.	<i>Ngutek</i>	Menghentakan kaki kanan ke lantai 2 x	1-4
28.	<i>Piles</i>	Angkat kaki kiri, kemudian kanan	5-8
29.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	Berjalan disertai <i>ngegol</i> , membentuk angka 8, (hadap depan, kepojok kiri belakang jinjit sedikit, kemudian kembali kedepan)	3x8
30.	<i>Angsel rangkep, menjatuhkan melingser</i>	Mengangkat kaki kiri dilanjutkan gerak bahu secara cepat, Memindahkan kaki kanan kesamping kanan kedua tangan <i>sogok</i> kanan, kaki kiri berada didepan mata kaki kanan, kedua tangan berada disamping kanan dan kiri hanya saja lengan kanan lebih tinggi. Hitungan 8 mata <i>sledet</i> .	1x8
31.	<i>Melingser kanan</i>	Tangan kanan di didorong ke atas kanan, <i>disogok</i> kiri bawah, kanan bawah, <i>disogok</i> kiri atas, posisi kaki dan badan seperti <i>agem kanan</i> , kemudian <i>mendak</i> 3 hitungan kemudian hitungan 4 kaki jinjit, kemudian putar kanan	1x8
32.	<i>Melingser kiri</i>	Tangan kiri di didorong ke atas kiri, <i>disogok</i> kanan bawah, kiri bawah, <i>disogok</i> kanan atas, posisi kaki dan badan seperti <i>agem kiri</i> , kemudian <i>mendak</i> 3 hitungan kemudian hitungan 4 kaki jinjit, kemudian putar kiri	1x8
33.	<i>Melingser kanan</i>	Tangan kanan di didorong ke atas kanan, <i>disogok</i> kiri bawah, kanan bawah, <i>disogok</i> kiri atas, posisi kaki dan badan seperti <i>agem kanan</i> , kemudian <i>mendak</i> 3 hitungan kemudian hitungan 4 kaki jinjit, kemudian putar kanan	1x8
34.	<i>Ngelung sledet</i>	<i>Ngelung kiri</i> , jinjit kaki kanan hitungan ke 4 mata <i>sledet kiri</i> Kemudian <i>ngelung kanan</i> , kaki kiri jinjit. Hitungan ke 8 mata <i>sledet kanan</i> <i>ngelung kiri</i> , jinjit kaki kanan hitungan ke 4 mata <i>sledet kiri</i>	1-4 5-8 1-4
35.	<i>Angsel tugak</i>	Mengangkat kiri, dilanjutkan digerakan	5-8

		bahu secara cepat	
36.	<i>Ngutek</i>	Menghentakan kaki kanan ke lantai 3 x	1-4
37.	<i>Piles</i>	Angkat kaki kiri, kemudian kanan	5-8
38.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	Berjalan disertai <i>ngegol</i> , membentuk angka 8, (hadap depan, kepojok kiri belakang jinjit sedikit, kemudian kembali kedepan)	3x8
<b>D. PANGADENG</b>			
39.	<i>Angsel tugak menjatuhkan agem kanan persiapan duduk metimpuh</i>	Mengangkat kaki kiri dilanjutkan gerak bahu secara cepat, Memindahkan kaki kanan kesamping kanan kedua tangan <i>sogok</i> kanan, kaki kiri berada didepan mata kaki kanan, kedua tangan berada disamping kanan dan kiri hanya saja lengan kanan lebih tinggi. Hitungan 8 mata <i>sledet</i> .	1x8
40.	Duduk <i>matimpuh</i> , posisi <i>agem kanan</i>	Duduk di atas dua kaki, badan ditarik ke samping kanan, kedua tangan berada disamping kanan	
41.	<i>Ulap-ulap kanan</i>	Kedua tangan digerakan di depan muka, pandangan ke sudut kiri	1-4
42.	<i>Nyalud</i> ambil bunga	Kedua tangan digerakan dibawah dan mengambil bunga ditaruh didada	5-8
43.	<i>Mangenjali Kanan</i>	Kedua tangan mengatup didepan dada sambil mengapit bunga, badan naik, kemudian turun posisi <i>agem kanan</i> , <i>ngelier</i> , <i>sledet kanan</i> , kemudian menabur bunga yang berada di tangan ke atas	1--8
44.	Duduk <i>matimpuh</i> , posisi <i>agem kiri</i>	Duduk di atas dua kaki, badan ditarik ke samping kanan, kedua tangan berada disamping kiri	
45.	<i>Ulap-ulap kiri</i>	Kedua tangan digerakan di depan muka, pandangan ke sudut kanan	1-4
46.	<i>Nyalud</i> ambil bunga	Kedua tangan digerakan dibawah dan mengambil bunga ditaruh didada	5-8
47.	<i>Mangenjali Kiri</i>	Kedua tangan mengatup didepan dada sambil mengapit bunga, badan naik, kemudian turun posisi <i>agem kiri</i> , <i>ngelier</i> , <i>sledet kiri</i> , kemudian menabur bunga yang berada di tangan ke atas	1--8

48.	Duduk <i>matimpuh</i> , posisi <i>agem kanan</i>	Duduk di atas dua kaki, badan ditarik ke samping kanan, kedua tangan berada disamping kanan	
49.	<i>Ulap-ulap kanan</i>	Kedua tangan digerakan di depan muka, pandangan ke sudut kiri	1-4
50.	<i>Nyalud</i> ambil bunga	Kedua tangan digerakan dibawah dan mengambil bunga ditaruh didada	5-8
51.	<i>Mangenjali Kanan</i>	Kedua tangan mengatup didepan dada sambil mengapit bunga, badan naik, kemudian turun posisi <i>agem kanan</i> , <i>ngelier</i> , <i>sledet kanan</i> , kemudian menabur bunga yang berada di tangan ke atas	1-8
52.	Duduk <i>matimpuh</i> , posisi <i>agem kiri</i>	Duduk di atas dua kaki, badan ditarik ke samping kanan, kedua tangan berada disamping kiri	
53.	<i>Ulap-ulap kiri</i>	Kedua tangan digerakan di depan muka, pandangan ke sudut kanan	1-4
54.	<i>Nyalud</i> ambil bokor	Kedua tangan digerakan dibawah dan mengambil <i>bokor</i>	5-8
<b>E. PENGECET</b>			
55.	Proses berdiri	Berdiri sambil kedua tangan membawa bokor	1-4
56.	<i>Sogok kanan, agem kanan</i>	Memindahkan kaki kanan kesamping kanan kedua tangan <i>sogok kanan</i> , kaki kiri berada didepan mata kaki kanan, kedua tangan berada disamping kanan dan kiri hanya saja lengan kanan lebih tinggi. Hitungan 8 mata <i>sledet</i> .	5-8
57.	<i>Angsel rangkep</i>	Posisi badan, tangan, kaki <i>agem kanan</i> , naik turun, kemudian <i>angsel kiri</i> dilanjutkan <i>angsel kanan</i> menggerakan bahu dengan cepat	1-8 + 1-4
59	<i>Piles</i> (mengangkat kaki 3x)	<i>Piles</i> kiri, kanan,kiri, kedua tangan mengikuti <i>pilesan</i> kaki	5-8
60.	<i>Sekar ura, ngegol</i>	Gerakan kaki ditempat diikuti kepala dan pinggul maju ke depan, kedua tangan membawa <i>bokor</i> , hitungan ke 8 menabur bunga, kemudian mundur hitungan ke 4 tangan kiri membawa <i>bokor</i> , tangan	3x8

		kanan <i>ngayab-ngayab</i> , kemudian hitungan ke 5 maju kedepan lagi kemudian hitungan 8 menabur bunga. (tabur bunga ini dilakukan 3 kali)	
61.	<i>Ngegol</i>	Gerakan kaki ditempat diikuti kepala dan pinggul maju ditempat	1-4
<b>F. PAKAED</b>			
62.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	Membentuk angka 8, kemudian masuk kedalam	4x8
<b>SELESAI</b>			

Tabel 11. Nama Ragam Video Latihan Pertama

NO.	NAMA RAGAM	HIT
<b>A. PENGAWIT</b>		
1	<i>Ngumbang ombak segara</i>	4x8
2.	<i>Angsel kiri, ngeseh</i>	1-4
3.	<i>Sogok kanan, agem kanan</i>	5-8
<b>B. PENGAWAK</b>		
4.	<i>Agem kanan</i>	1-2
4.a	<i>Luk nerudut</i>	3-6
4.b	<i>Ngelier</i>	7-8
6.	<i>Agem kanan</i>	1-2
6.a	<i>Luk Nerudut</i>	3-6
6.b	<i>Ngelier</i>	7
7.	<i>Sledet</i>	8
8.	<i>Ngunjal angkihan</i>	1-2
9.	<i>Angsel rangkep</i>	3-6
10.	<i>Sogok kiri, agem kiri</i>	7-8
11.	<i>Agem kiri</i>	1-2
11.a	<i>Luk Nerudut</i>	3-6
11.b	<i>Ngelier</i>	7
12.	<i>Sledet</i>	8
13.	<i>Ngunjal angkihan</i>	1-2

14.	<i>Angsel rangkep</i>	3-6
15.	<i>Angsel</i>	7-8
16.	<i>Ngegol hadap kanan</i>	4x8
17.	<i>Ngegol hadap kiri</i>	4x8
18.	<i>Ngegol ditempat</i>	1-8

**Tabel 12. Nama Ragam Video Latihan Kedua**

NO.	NAMA RAGAM	HIT
<b>A. PENGECET</b>		
19.	<i>Angsel rangkep</i>	1-8
20.	<i>Ngelung</i>	1-4
21.	<i>Ngelung kiri</i>	5-8 + 1-8
22.	<i>Nyereseg kanan</i>	1-8 + 1-4
23.	<i>Ngelung kanan</i>	5-8 + 1-8
24.	<i>Nyereseg kiri</i>	1-8 + 1-4
25	<i>Ngelung kanan, kiri</i>	5-8
25.a	<i>Ngelung sledet kiri</i>	1-4
25.b	<i>Ngelung sledet kanan</i>	5-8
25.c	<i>Ngelung sledet kiri</i>	1-4
26.	<i>Angsel tugak</i>	5-8
27.	<i>Ngutek</i>	1-4
28.	<i>Piles</i>	5-8
29.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	3x8
30.	<i>Angsel rangkep, menjatuhkan melingser</i>	1x8
31.	<i>Melingser kanan</i>	1x8
32.	<i>Melingser kiri</i>	1x8
33.	<i>Melingser kanan</i>	1x8
34.a	<i>Ngelung sledet kiri</i>	1-4
34.b	<i>Ngelung sledet kanan</i>	5-8
34.c	<i>Ngelung sledet kiri</i>	1-4
35.	<i>Angsel tugak</i>	5-8
36.	<i>Ngutek</i>	1-4
37.	<i>Piles</i>	5-8

38.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	3x8
-----	------------------------------	-----

Tabel 13. Nama Ragam Video Latihan Ketiga

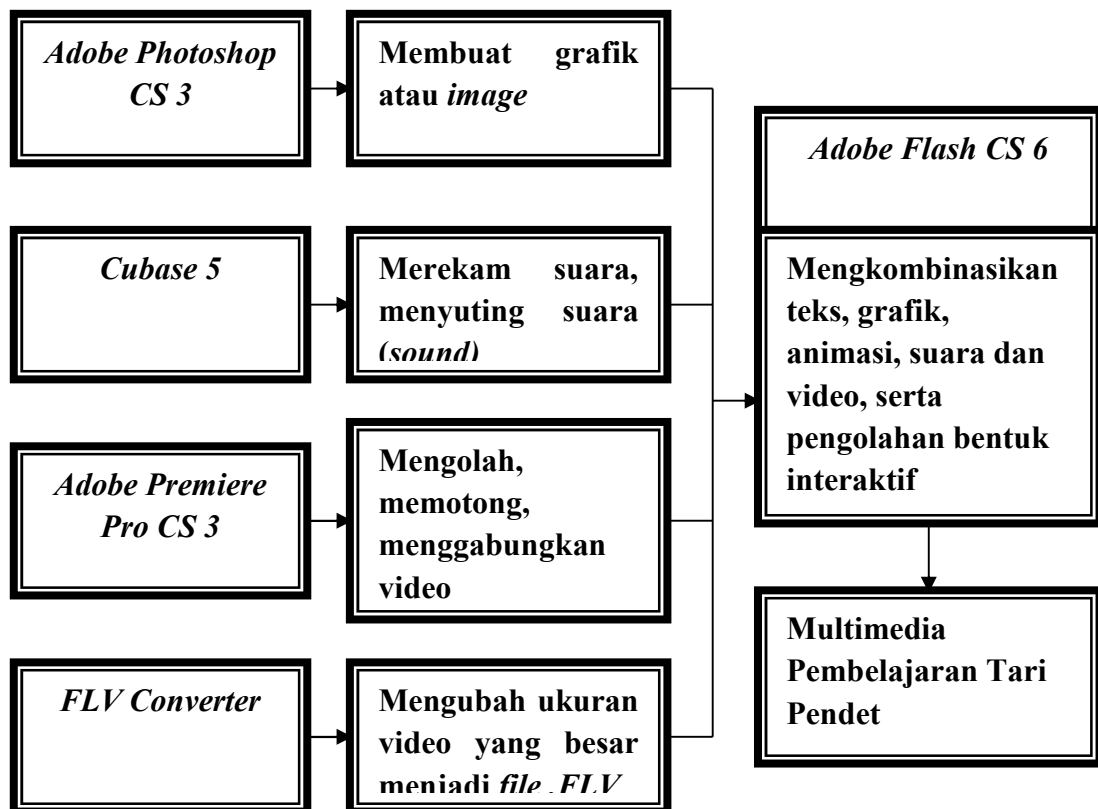
NO.	NAMA RAGAM	HIT
<b>A. PANGADENG</b>		
39.	<i>Angsel tugak menjatuhkan agem kanan persiapan duduk metimpuh</i>	1x8
40.	<i>Duduk matimpuh, posisi agem kanan</i>	
41.	<i>Ulap-ulap kanan</i>	1-4
42.	<i>Nyalud ambil bunga</i>	5-8
43.	<i>Mangenjali Kanan</i>	1--8
44.	<i>Duduk matimpuh, posisi agem kiri</i>	
45.	<i>Ulap-ulap kiri</i>	1-4
46.	<i>Nyalud ambil bunga</i>	5-8
47.	<i>Mangenjali Kiri</i>	1--8
48.	<i>Duduk matimpuh, posisi agem kanan</i>	
49.	<i>Ulap-ulap kanan</i>	1-4
50.	<i>Nyalud ambil bunga</i>	5-8
51.	<i>Mangenjali Kanan</i>	1-8
52.	<i>Duduk matimpuh, posisi agem kiri</i>	
53.	<i>Ulap-ulap kiri</i>	1-4
54.	<i>Nyalud ambil bokor</i>	5-8
<b>B. PENGECET</b>		
55.	<i>Proses berdiri</i>	1-4
56.	<i>Sogok kanan, agem kanan</i>	5-8
57.	<i>Angsel rangkep</i>	1-8 + 1-4
59	<i>Piles (mengangkat kaki 3x)</i>	5-8
60.	<i>Sekar ura, ngegol</i>	3x8
61.	<i>Ngegol</i>	1-4
<b>C. PAKAED</b>		
62.	<i>Ngumbang luk penyalin</i>	4x8

## 5. Tahap Produksi Multimedia Pembelajaran

Setelah bahan pendukung yang dibutuhkan terkumpul, langkah selanjutnya adalah tahap produksi. Pada langkah ini dilakukan pengolahan bahan pendukung atau data awal, kemudian keseluruhan data olahan dikombinasikan melalui *Adobe Flash CS 6* sebagai *software* akhir.

Dalam pengembangan Multimedia Interaktif ini didukung dengan beberapa *software* atau perangkat lunak diantaranya *Adobe Photoshop CS 3*, *Cubase 5*, *Adobe Premiere Pro CS 3*, dan *FLV Converter*.

Untuk mempermudah memahami dalam memproduksi aplikasi multimedia, penggunaan perangkat lunak tersebut disusun kedalam bagan sebagai berikut :



**Gambar 28. Bagan memproduksi sistem**

## 6. Pengemasan Produk

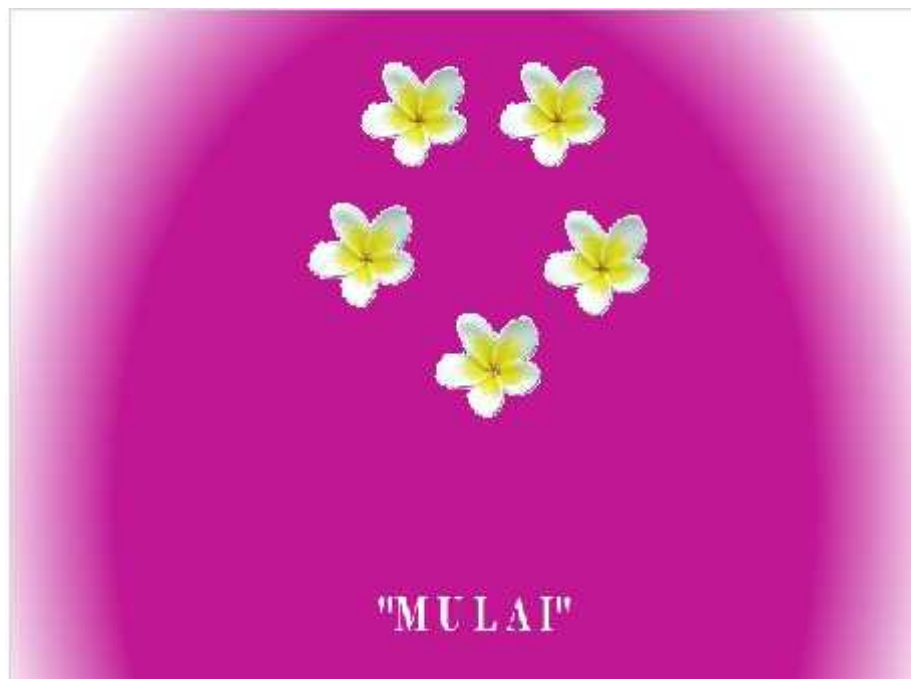
Produk akhir yang dikembangkan dikemas dalam bentuk *EXE* dan *Flash Player* berbentuk kepingan *CD-RW* beserta cover sehingga mudah untuk dibawa dan digunakan. Model pengembangannya dengan menggunakan jenis tutorial yang memberikan pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial khusus dengan alternatif siswa dapat belajar sendiri satu-persatu ragam gerak dan mengetahui wawasan yang dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Materi yang digunakan untuk di bahas telah disesuaikan dengan kurikulum, silabus, dan RPP yang berlaku sehingga multimedia yang dihasilkan menjadi multimedia yang sesuai untuk mendukung pembelajaran, terutama tari tunggal Nusantara.

### C. Implementasi Tampilan

Multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet memiliki beberapa tampilan yaitu sebagai berikut :



**Gambar 29. Implementasi halaman introduksi bagian awal**

Halaman intro berisi lima bunga kamboja sebagai identitas dari pulau Bali yang perlahan-lahan menghilang satu persatu ini sebagai animasi, kemudian muncul tulisan “mulai”. Menggunakan *background* berwarna gradasi ungu. Sebagai musik pengiring (*backsound*) digunakan

musik *buton sound* untuk menandai hilangnya bunga kamboja satu persatu. Halaman intro bagian awal berlangsung selama 5 detik.



**Gambar 30. Implementasi halaman introduksi bagian kedua**

Halaman intro bagian kedua berisi judul program, nama pemogram, dan foto penari Pendet dengan latar belakang (*background*) foto gedung FBS yang telah di blur dengan warna ungu. Animasi terdapat pada foto dan judul program proses masuk (*in*) dan keluar (*out*) secara perlahan-lahan. Sebagai musik pengiring (*backsound*) digunakan musik gamelan Bali. Halaman introduksi bagian kedua berlangsung selama 5 detik.



**Gambar 31. Implementasi Halaman Utama**

Halaman Utama berisi judul program, Logo UNY, penari pendet, dan beberapa pilihan *icon-icon* sebagai menu, dengan latar belakang foto candi bentar yang telah diblur dengan warna ungu. Sebagai musik pengiring (*backsound*) digunakan musik tari Pendet versi Pendek supaya menyegarkan pengguna. *User* atau pengguna dapat memilih *icon* sesuai dengan kebutuhan, adapun *icon-icon* tersebut, yaitu: Petunjuk, Pendahuluan, Profil Pengembang, Pembelajaran, Daftar Pustaka, dan Keluar. Jika ingin meninggalkan media dapat langsung memilih *icon* keluar, sedangkan jika ingin memilih *icon* yang lain dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan.



**Gambar 32. Implementasi Halaman Petunjuk**

Halaman Petunjuk berisi judul program, Logo UNY, penari pendet, menu kembali, dan pemaparan tentang petunjuk, dengan latar belakang candi bentar yang telah di blur dengan warna ungu. Pada halaman petunjuk ditampilkan tentang petunjuk penggunaan pembelajaran multimedia pembelajaran. Penjelasan tersebut berada pada kolom teks isi (ada cara-cara dan gambar *bullet* atau *icon* yang menjadi tanda-tanda yang akan dipakai). Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu utama.



**Gambar 33. Implementasi Halaman Pendahuluan**

Pada dasarnya memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk seperti yang telah dijelaskan diatas, namun isi yang disampaikan berbeda. Pada halaman ini ditampilkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator. Pencapaian setelah menggunakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian pendahuluan. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu utama.





Gambar 34. Implementasi Halaman Profil Pengembang Bagian Cover



Gambar 35. Implementasi halaman Profil Pengembang bagian Curriculum Vitae

Halaman *Cover* dan *Curriculum Vitae* berisi judul progam, Logo UNY, tiga foto pengembang, menu kembali, dan menu *cover* dibagian *curriculum vitae* begitupun sebaliknya, dengan latar belakang candi bentar yang telah di blur dengan warna ungu. Pada halaman *Cover* dan *Curriculum Vitae* ditampilkan tentang biodata dari si Pengembang. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian *Curriculum vitae*. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu utama.



**Gambar 36. Implementasi Halaman Daftar Pustaka**

Pada dasarnya memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk, dan pendahuluan seperti yang telah dijelaskan diatas, namun isi yang disampaikan berbeda. Pada halaman ini ditampilkan buku, dan referensi apa saja yang telah dipakai dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian daftar pustaka. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol "kembali" untuk ke halaman menu utama.





**Gambar 37. Implementasi Halaman Pembelajaran**

Pada dasarnya memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk, daftar pustaka, dan pendahuluan seperti yang telah dijelaskan diatas, namun isi yang disampaikan berbeda. Pada saat pengguna mengakses pembelajaran, maka dalam teks judul akan berisi judul pembelajaran dan teks isi berisikan pedoman memilih materi. Didalam materi terdapat dua buah menu yakni menu wawasan dan menu ekspresi. Jika salah satu menu dipilih maka akan terdapat halaman evaluasi atau pengguna dapat memilih menu kembali yaitu ke menu utama.



**Gambar 38. Implementasi Halaman Pembelajaran Bagian Wawasan**

Halaman Pembelajaran bagian wawasan berisi judul program, logo UNY, pilihan *icon-icon* atau menu identifikasi, foto-foto, iringan, dan evaluasi, dan menu kembali, dengan latar belakang penari Pendet yang telah di blur dengan warna ungu. Pada halaman ini pengguna dapat memilih menu yang telah disediakan sesuai kebutuhan pengguna. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu pembelajaran.



**Gambar 39. Implementasi Halaman Identifikasi Tari pendet**

Pada saat pengguna memilih tombol identifikasi, berisi judul program, logo UNY, pilihan *icon-icon* atau menu dasar tari Bali, sikap tari Bali, dan menu kembali, dengan latar belakang foto tanah lot yang telah di blur dengan warna ungu. Pada halaman ini ditampilkan tentang identifikasi tentang apa saja tari Pendet, kemudian pengguna dapat memilih dasar atau sikap tari Bali dibagaian menu yang telah disediakan. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian identifikasi tari Pendet. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu wawasan.



**Gambar 40. Implementasi Halaman Dasar-dasar Tari Bali**

Pada saat pengguna memilih tombol dasar tari Bali dibagian identifikasi, berisi judul progam, logo UNY, pilihan *icon-icon* atau menu dasar tari Bali, sikap tari Bali, dan menu kembali, dengan latar belakang foto penari Pendet yang telah di blur dengan warna ungu. Pada halaman ini ditampilkan tentang dasar tari Bali, selain itu juga pengguna dapat memilih menu sikap tari Bali dibagaian menu yang telah disediakan, untuk menu sikap tari Bali komponennya hampir sama dengan dasar tari Bali, hanya isinya saja yang berbeda. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian dasar dan sikap tari Bali. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu identifikasi.





**Gambar 41. Implementasi Halaman Foto-foto**



**Gambar 42. Implementasi Halaman Contoh Foto-foto**

Pada saat pengguna memilih tombol foto-foto, berisi judul progam, logo UNY, dengan latar belakang gradasi antar warna ungu dan merah. Pada halaman ini disajikan foto-foto kostum tari, dan rias tari Pendet. Ada petunjuk teks “Klik foto disamping untuk melihat foto yang lebih jelas”. Pengguna jika ingin melihat foto secara penuh dapat memilih salah satu *icon* foto yang terdapat di kolom yang telah disediakan, kemudian untuk kembali ke *icon* foto dapat memilih tombol nama dengan *icon* tanda panah. Tombol menu “kembali” untuk ke halaman menu wawasan.



**Gambar 43. Implementasi Halaman Iringan Tari Pendet**

Pada saat pengguna memilih tombol iringan, berisi judul program, logo UNY, pilihan tombol *play* atau *pause*, dan *stop*, dengan latar belakang foto penggambel tari Bali yang telah di blur dengan warna coklat. Pada halaman ini ditampilkan tentang not balok dari iringan tari Pendet, kemudian pengguna dapat memilih tombol *play* atau *pause*, dan *stop* untuk membunyikan musik pengiring tariPendet. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks di bagian not balok iringan tari Pendet. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu wawasan.



**Gambar 44. Implementasi Halaman Pembelajaran Ekspresi**

Halaman Pembelajaran bagian ekspresi berisi judul program, logo UNY, pilihan *icon-icon* atau menu 1 tentang video utuh, menu 2 tentang video ragam gerak tari Pendet, menu 3 tentang video latihan pertama, menu 4 tentang latihan kedua, menu 5 tentang video latihan ketiga, menu evaluasi dan menu kembali, dengan latar belakang gradasi warna ungu. Pada halaman ini pengguna dapat memilih menu yang telah disediakan sesuai kebutuhan pengguna. Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “kembali” untuk ke halaman menu pembelajaran.





**Gambar 45. Implementasi Halaman Video utuh**

Pada saat pengguna memilih menu satu, maka munculah video utuh tari Pendet yang menggunakan kostum lengkap, diiringi oleh iringan tari Pendet, ada tombol *play* atau *pause*, *stop*, *previous*, dan *next*, untuk mengoperasikan video utuh tari Pendet, ada menu kembali untuk ke halaman menu ekspresi.



**Gambar 46. Implementasi Halaman Nama Ragam Tari Pendet**

Pada saat pengguna memilih menu dua, maka yang muncul pertama adalah nama-nama ragam tari Pendet dari awal sampai akhir di kotak isi, dilengkapi *scrolling text* untuk memudahkan melihat keseluruhan nama ragam tari Pendet. Ada tombol menu lihat video untuk melanjutkan melihat video ragam tari Pendet, sedangkan menu kembali untuk ke halaman menu ekspresi.



**Gambar 47. Implementasi Halaman Video Ragam Tari pendet**

Pada saat pengguna memilih lihat video ragam tari Pendet di menu dua, maka munculah video ragam tari Pendet yang menggunakan kostum lengkap, didalam video ragam tari Pendet ini dipotong-potong menjadi beberapa bagian dari awal sampai akhir disertai *dubing* hitungan dan penulisan nama setiap ragam, kemudian ada tombol *play* atau *pause*, *stop*, *previous*, dan *next*, untuk mengoperasikan video ragam tari Pendet, para pengguna bebas untuk memilih mempelajari ragam tari Pendet yang telah disediakan, dan ada menu kembali untuk ke halaman menu dua.



**Gambar 48. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan dan Irian Latihan Pertama**

Pada saat pengguna memilih menu ketiga, maka yang muncul pertama adalah nama-nama ragam dengan hitungan dan iringan tari Pendet dari ragam satu sampai tujuh di kotak isi, dilengkapi *scrolling text* untuk memudahkan melihat ragam satu sampai tujuh tari Pendet. Ada tombol menu lihat video untuk melanjutkan melihat video ragam tari Pendet, sedangkan menu kembali untuk ke halaman menu ekspresi.



**Gambar 49. Implementasi Halaman Video Latihan Pertama**

Pada saat pengguna memilih lihat video ragam tari Pendet di menu ketiga, maka munculah video ragam tari Pendet yang menggunakan kostum latihan, didalam video ragam tari Pendet ini dipotong-potong menjadi beberapa bagian dari ragam satu sampai tujuh disertai *dubing* hitungan, iringan dan penulisan nama setiap ragam, kemudian ada tombol *play* atau *pause*, *stop*, *previous*, dan *next*, untuk mengoperasikan video ragam satu sampai tujuh baik menggunakan hitungan maupun iringan tari Pendet, para pengguna bebas untuk memilih mempelajari ragam tari Pendet yang telah disediakan, dan ada menu kembali untuk ke halaman menu tiga.





Gambar 50. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan Latihan Kedua



Gambar 51. Implementasi Halaman Nama Ragam Irian Latihan Kedua

Pada saat pengguna memilih menu keempat, maka yang muncul pertama adalah nama-nama ragam dengan hitungan dan iringan tari Pendet dari ragam delapan sampai dua puluh di kotak isi, dilengkapi *scrolling text* untuk memudahkan melihat ragam delapan sampai dua puluh tari Pendet. Ada tombol menu lihat video untuk melanjutkan melihat video ragam tari Pendet, sedangkan menu kembali untuk ke halaman menu ekspresi.



**Gambar 52. Implementasi Halaman Video Latihan Kedua**

Pada saat pengguna memilih lihat video ragam tari Pendet di menu keempat, maka munculah video ragam tari Pendet yang menggunakan kostum latihan, didalam video ragam tari Pendet ini dipotong-potong menjadi beberapa bagian dari ragam delapan sampai dua puluh disertai *dubing* hitungan, iringan dan penulisan nama setiap ragam, kemudian ada tombol *play* atau *pause*, *stop*, *previous*, dan *next*, untuk mengoperasikan video ragam delapan sampai dua puluh baik menggunakan hitungan maupun iringan tari Pendet, para pengguna bebas untuk memilih mempelajari ragam tari Pendet yang telah disediakan, dan ada menu kembali untuk ke halaman menu empat.





**Gambar 53. Implementasi Halaman Nama Ragam Hitungan dan Iringan Latihan Ketiga**

Pada saat pengguna memilih menu lima, maka yang muncul pertama adalah nama-nama ragam dengan hitungan dan iringan tari Pendet dari ragam dua puluh satu sampai tiga puluh di kotak isi, dilengkapi *scrolling text* untuk memudahkan melihat ragam dua puluh satu sampai tiga puluh tari Pendet. Ada tombol menu lihat video untuk melanjutkan melihat video ragam tari Pendet, sedangkan menu kembali untuk ke halaman menu ekspresi.



**Gambar 54. Implementasi Halaman Video Latihan Ketiga**

Pada saat pengguna memilih lihat video ragam tari Pendet di menu lima, maka munculah video ragam tari Pendet yang menggunakan kostum latihan, didalam video ragam tari Pendet ini dipotong-potong menjadi beberapa bagian dari ragam dua puluh satu sampai tiga puluh disertai *dubing* hitungan, iringan dan penulisan nama setiap ragam, kemudian ada tombol *play* atau *pause*, *stop*, *previous*, dan *next*, untuk mengoperasikan video ragam dua puluh satu sampai tiga puluh baik menggunakan hitungan maupun iringan tari Pendet, para pengguna bebas untuk memilih mempelajari ragam tari Pendet yang telah disediakan, dan ada menu kembali untuk ke halaman menu lima.



**Gambar 55. Implementasi Halaman Evaluasi**

Pada dasarnya memiliki komponen yang sama dengan halaman pembelajaran seperti yang telah dijelaskan diatas, namun isi yang disampaikan berbeda. Pada saat pengguna mengakses evaluasi, maka dalam teks judul akan berisi judul evaluasi dan teks isi berisikan pedoman memilih evaluasi. Didalam evaluasi terdapat dua buah menu yakni menu tebak wawasan dan menu tebak video. Halaman evaluasi ada di pembelajaran di bagian wawasan maupun ekspresi atau pengguna dapat memilih menu kembali yaitu ke menu wawasan.



**Gambar 56. Implementasi Halaman Petunjuk Tebak Wawasan**

Pada dasarnya komponen sama dengan halaman evaluasi, di halaman petunjuk tebak wawasan, terdapat petunjuk cara mengerjakan soal tebak wawasan dilengkapi dengan *scrolling text* untuk memudahkan pengguna untuk membaca petunjuk. Ada menu mulai untuk mengawali soal, dan menu kembali untuk kembali ke halaman menu evaluasi.



**Gambar 57. Implementasi Halaman Contoh Soal Tebak Wawasan**

Pada halaman contoh soal tebak wawasan ini komponen hampir sama dengan komponen dari menu halaman evaluasi. Untuk contoh soal tebak wawasan diambil dari materi wawasan, berupa pilihan “benar” atau “salah” pengguna dapat memilih jawaban, jika jawaban benar maka akan terdengar *backsound* suara tepuk tangan dan jika jawaban salah maka akan terdengar *backsound* suara huhuhu. Pengguna harus menyelesaikan soal dari awal sampai akhir, tidak bisa untuk di ulang karena untuk menguji pengguna.



**Gambar 58. Implementasi Halaman Hasil Dari Evaluasi Tebak Wawasan**

Pada halaman hasil dari evaluasi tebak wawasan ini adalah jumlah skor yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan soal tebak wawasan. Berisi motivasi sesuai dengan skor yang didapat, pesan motivasi ada dua yaitu “Pertahankan Prestasimu” dan “Harus belajar lagi”, disertai dengan *background* suara tepuk tangan dan siulan. Ada tombol menu ulang untuk kembali ke menu petunjuk soal tebak wawasan.





**Gambar 59. Implementasi Halaman Petunjuk Tebak Video**

Pada dasarnya komponen sama dengan halaman evaluasi, di halaman petunjuk tebak video, terdapat petunjuk cara mengerjakan soal tebak video dilengkapi dengan *scrolling text* untuk memudahkan pengguna untuk membaca petunjuk. Ada menu mulai untuk mengawali soal, dan menu kembali untuk kembali ke halaman menu evaluasi.



**Gambar 60. Implementasi Halaman Contoh Soal Tebak Video**

Pada halaman contoh soal tebak video ini komponen hampir sama dengan komponen dari menu halaman evaluasi. Untuk contoh soal tebak video diambil dari materi ekspresi, soal berupa video dan jawaban berupa pilihan ganda pengguna dapat memilih jawaban, jika jawaban benar maka akan terdengar *background* suara tepuk tangan dan jika jawaban salah maka akan terdengar *background* suara huhuhu. Pengguna harus menyelesaikan soal dari awal sampai akhir, tidak bisa untuk di ulang karena untuk menguji pengguna.





**Gambar 61. Implementasi Halaman Dari Evaluasi Tebak Video**

Pada halaman hasil dari evaluasi tebak video ini adalah jumlah skor yang didapat oleh pengguna setelah mengerjakan soal tebak video. Berisi motivasi sesuai dengan skor yang didapat, pesan motivasi ada dua yaitu “Pertahankan Prestasimu” dan “ Harus belajar lagi”, disertai dengan *backsound* suara tepuk tangan dan siulan. Ada tombol menu ulang untuk kembali ke menu petunjuk soal tebak video.

## D. Hasil Penelitian, Analisis, dan Revisi

### 1. Hasil Evaluasi Ahli Materi I, Analisis, dan Revisi

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2013. Ahli materi pembelajaran I yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah guru seni tari di SMP N 4 Depok, yaitu Ibu Sriyatun, S.Pd. Aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi I pembelajaran.

**Tabel 14. Hasil Evaluasi Ahli Materi I Terhadap Aspek Kebenaran Konsep**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	4	
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	
3.	Kecakupan Materi	3	
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	3	
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3	
<b>Jumlah</b>		16	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,2	
<b>Rata-rata Hasil</b>		80	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,2

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,2}{4} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

**Tabel 15. Hasil Evaluasi Ahli Materi I Terhadap Aspek Materi**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	3	
2.	Kejelasan materi	3	
3.	Aktualitas materi	3	
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	3	
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	4	
6.	Kemenarikan penyampaian materi	3	
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	3	
8.	Sistematika penyampaian materi	3	
9.	Tingkat pemahaman materi	3	
<b>Jumlah</b>		28	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,111	
<b>Rata-rata Hasil</b>		77,78	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,111

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,111}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 77,78$$

**Tabel 16. Hasil Evaluasi Ahli Materi I Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	4	
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	3	

4.	Kualitas interaksi dengan pengguna	4	
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa	3	
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	3	
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	4	
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran disekolah	3	
9.	Efisiensi waktu penyajian	3	
<b>Jumlah</b>		30	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,333	
<b>Rata-rata Hasil</b>		83,33	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,333$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,333}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 83,33$$

Tidak terdapat temuan kesalahan isi dalam multimedia pembelajaran, komentar dan saran umum tidak ada dari ahli materi I. Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi I pada aspek kebenaran konsep dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 16, rata-rata skor sebesar 3,2, dan skor rata-rata hasil sebesar 80. Penilaian tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada BAB III termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi I pada aspek materi dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28, rata-rata skor sebesar 3,111, dan skor rata-rata hasil sebesar 77,78.

Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi I pada aspek pembelajaran dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 30, rata-rata skor sebesar 3,333, dan skor rata-rata hasil sebesar 83,33. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran I dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan tanpa revisi.

## **2. Hasil Evaluasi Ahli Materi II, Analisis, dan Revisi**

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2013. Ahli materi pembelajaran II yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah dosen jurusan pendidikan seni tari di FBS UNY, yaitu Ibu Ni Nyoman Seriati, M.Hum, karena beliau ahli di bidang tari Bali. Aspek yang diPenilaian oleh ahli materi pembelajaran adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi I pembelajaran.

**Tabel 17. Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Kebenaran Konsep**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	4	
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	3	
3.	Kecakupan Materi	3	
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	3	
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3	
<b>Jumlah</b>		16	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,2	
<b>Rata-rata Hasil</b>		80	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,2$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,2}{4} \times 100 \\ &= 80 \end{aligned}$$

**Tabel 18. Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Materi**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	4	
2.	Kejelasan materi	3	
3.	Aktualitas materi	3	
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	3	
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	3	

6.	Kemenarikan penyampaian materi	3	
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	3	
8.	Sistematika penyampaian materi	3	
9.	Tingkat pemahaman materi	3	
<b>Jumlah</b>		28	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,111	
<b>Rata-rata Hasil</b>		77,78	

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata-rata} &= 3,111 & \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,111}{4} \times 100 \\ \text{Skor Maksimal} &= 4 & &= 77,78 \end{aligned}$$

**Tabel 19. Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	3	
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	3	
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3	
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa	3	
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	3	
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	3	

8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran disekolah	3	
9.	Efisiensi waktu penyajian	3	
<b>Jumlah</b>		27	<b>B</b>
<b>Skor Rata-rata</b>		3	
<b>Rata-rata Hasil</b>		75	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 75$$

Kesalahan isi yang ditemukan oleh ahli materi pembelajaran II pada multimedia yang dikembangkan ini, disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 20. Hasil Temuan kesalahan isi media oleh ahli materi Pembelajaran II**

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Di bagian soal, tentang perumusan kalimat	a. Soal bagian tebak wawasan No.1, 2, 3, 4, 5, 6, 10 b. Soal bagian tebak video No. 1-5	1) Kata-kata yang kurang cermat harap diperbaiki 2) Penulisan kurang di cetak miring

Dalam lembar evaluasi ahli materi pembelajaran II juga terdapat saran umum dari uji coba mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

- a. Secara umum media sudah bagus, namun ada bagian-bagian yang kurang cermat seperti: *angsel tugas* ini tidak sesuai dengan gerak,



pada potongan gerak ngumbang di video bercampur antara *ngumbang angsel* dan *agem kanan*.

- b. Cara mengitung antara gerak dengan hitungan tidak sesuai

Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi II tahap awal pada aspek kebenaran konsep dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 16, rata-rata skor sebesar 3,2, dan skor rata-rata hasil sebesar 80. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 13 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi II tahap awal pada aspek materi dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28, rata-rata skor sebesar 3,111, dan skor rata-rata hasil sebesar 77,78. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 14 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi II tahap awal pada aspek pembelajaran dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 27, rata-rata skor sebesar 3, dan skor rata-rata hasil sebesar 75. Penilaian tersebut termasuk kategori Baik.

Catatan yang diberikan oleh ahli materi II melalui komentar dan saran umum menyatakan multimedia pembelajaran ini sudah bagus, namun akan lebih baik jika penulisan soal, ragam gerak, gerak dan hitungan dicermati lebih baik lagi.

Maka pengembang melakukan proses pengambilan gambar ulang, kemudian rekaman suara, dan menyatukan video dengan suara. Disetiap

video ada penambahan nama-nama ragam gerak supaya lebih jelas. Untuk perbaikan soal dapat dilihat pada tabel dan berikut ini.

**Tabel 21. Bagian Soal Tebak Wawasan dan Tebak Video Sebelum dan Sesudah direvisi**

No.	Bagian Soal	Soal Sebelum Diperbaiki	Soal Sesudah Diperbaiki
1.	<b>Tebak Wawasan</b>	1. Tari Bali adalah perpaduan yang mendalam dari perasaan, gerakan badan, dan jiwa si penari dan tarian itu menurut Ni Ketut Reneng	1. Tari Bali adalah perpaduan yang mendalam dari perasaan, gerakan badan, dan jiwa si penari dalam membawakan sebuah tarian. Pendapat tersebut diutarakan oleh Ni Ketut Reneng.
		2. Tari Pendet berasal dari pulau Bali, dan nama pencipta tarinya adalah I Ketut Mario pada tahun 1960.	2. Tari Pendet berasal dari pulau Bali. Tari tersebut diciptakan pada tahun 1960 oleh I Ketut Mario.
		3. Dalam penyajian tari Pendet membawa properti <i>dulang</i> yang berisi bunga yang ditata seperti <i>cane</i> sebagai penghias. Tari Pendet tergolong tari putri manis.	3. Tari Bali mempunyai tiga karakteristik yaitu tari putra, tari putri, dan tari bebancihan. Secara spesifik karakter tari Bali tersebut dapat dibedakan menjadi karakter manis dan keras, sehingga ada tari putra keras, putra manis, putri manis, dan putri keras. Tari Pendet tergolong tari putri keras.
		4. <i>Agem</i> , <i>tandhang</i> , dan <i>tangkep</i> adalah tiga istilah yang biasa dipergunakan dalam penilaian dan dasar-dasar tari di daerah Bali.	4. <i>Agem</i> , <i>tandhang</i> , dan <i>tangkep</i> adalah tiga istilah elemen estesis yang ada dalam tari Bali.
		5. Pada awalnya tari Pendet merupakan tari pemujaan yang banyak ditarikan di Pura. Lambat laun, seiring perkembangan zaman, para seniman tari Bali mengubah tari Pendet menjadi tari “Ucapan Selamat Datang”, dilakukan sambil menaburkan bunga di hadapan para tamu yang datang, seperti Aloha di Hawaii.	5. Pada awalnya tari Pendet merupakan tari pemujaan yang banyak ditarikan di Pura. Lambat laun, seiring perkembangan zaman, para seniman tari Bali mengubah tari Pendet menjadi tari “Penyambutan”.
		6. Cengked, mendhak, ngeed, ngithing, ngruji, jeriring adalah sikap-sikap kaki dalam tari Bali dan termasuk dalam bagian dari	6. <i>Cengked</i> , <i>ngithing</i> , <i>mendhak</i> , <i>ngeed</i> , <i>ngruji</i> , <i>jeriring</i> adalah sikap-sikap kaki dalam tari Pendet.

		tari Pendet yang berasal dari Bali.	
		10.	10.
			
		Gambar di atas adalah dulang, bunga dan sampeyan yang merupakan properti tari Pendet.	Gambar di atas adalah <i>bokor</i> , bunga dan <i>sampeyan</i> yang merupakan properti tari Pendet.
2.	<b>Tebak Video</b>	1. Video Ragam Gerak <i>Agem Kanan</i> a. Agem Kiri b. Metimpuh, Agem Kanan c. Agem Kanan (Jawaban) d. Ngumbang Ombak Segara	1. Video Ragam Gerak <i>Agem Kanan</i> a. Agem Kiri b. Metimpuh, Agem Kanan c. Agem Kanan d. Ngumbang Ombak Segara
		2. Video Ragam Gerak <i>Ngelung</i> a. Ngelung Angsel b. Ngelung (Jawaban) c. Mepincer d. Ngegol	Video Ragam Gerak <i>Ngelung</i> a. Ngelung Angsel b. Ngelung c. Mepincer d. Ngegol
		3. Video Ragam Gerak <i>Angsel Tunggak</i> a. Ngeseh b. Piles Kanan c. Ngutek d. Angsel Tunggak (Jawaban)	3. Video Ragam Gerak <i>Angsel Rangkep, Ngelung Kiri</i> a. Angsel Rangkep, Ngelung Kanan b. Angsel Tugak, Agem Kanan c. Ngutek, Angsel Rangkep, Ngelung Kiri
		4. Video Ragam Gerak <i>Mepincer Kanan</i> a. Panganjali Agem Kanan b. Mepincer Kanan (Jawaban) c. Ngelung Kanan d. Angsel Kanan	4. Video Ragam Gerak <i>Melingser Kanan</i> a. Panganjali Agem Kanan b. Melingser Kanan c. Ngelung Kanan d. Angsel Kanan
		5. Video Ragam Gerak <i>Sekar Ura</i> a. Panganjali Sekar b. Sekar Ibing c. Sekar Ura (Jawaban) d. Ngumbang Ombak Segara	5. Video Ragam Gerak <i>Sekar Ura</i> a. Panganjali Sekar b. Sekar Ibing c. Sekar Ura d. Ngumbang Ombak Segara



Gambar 62. Isi contoh video ragam menggunakan kostum sebelum direvisi



Gambar 63. Isi contoh video ragam menggunakan kostum sesudah direvisi



Gambar 64. Isi contoh video ragam latihan sebelum direvisi



Gambar 65. Isi contoh video ragam latihan sesudah direvisi

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran II dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dengan revisi. Maka dari itu dilakukan pembenahan sesuai dengan saran seperti diatas.

### 3. Hasil Evaluasi Ahli Materi II, Analisis, dan Revisi Tahap Kedua

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan revisi tahap kedua, dilaksanakan pada tanggal 30 September 2013. Ahli materi pembelajaran II yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah dosen jurusan pendidikan seni tari di FBS UNY, yaitu Ibu Ni Nyoman Seriati, M.Hum, karena beliau ahli di bidang tari Bali. Aspek yang diPenilaian oleh ahli materi pembelajaran adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi I pembelajaran.

**Tabel 22. Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Kebenaran Konsep**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	4	
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	4	
3.	Kecakupan Materi	4	

4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	3	
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa	3	
<b>Jumlah</b>		18	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,6	
<b>Rata-rata Hasil</b>		90	

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata-rata} &= 3,6 & \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,6}{4} \times 100 \\ & & &= 90 \end{aligned}$$

**Tabel 23 Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Materi**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	4	
2.	Kejelasan materi	3	
3.	Aktualitas materi	3	
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	3	
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	3	
6.	Kemenarikan penyampaian materi	3	
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	3	
8.	Sistematika penyampaian materi	4	
9.	Tingkat pemahaman materi	3	
<b>Jumlah</b>		29	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,222	
<b>Rata-rata Hasil</b>		80,56	

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata-rata} &= 3,222 & \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,222}{4} \times 100 \\ & & &= 80,56 \end{aligned}$$

**Tabel 24. Hasil Evaluasi Ahli Materi II Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	4	
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	3	
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3	
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa	3	
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media	3	
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	3	
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran disekolah	3	
9.	Efisiensi waktu penyajian	3	
<b>Jumlah</b>		28	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,111	
<b>Rata-rata Hasil</b>		77,78	

Keterangan :

$$\begin{aligned} \text{Skor Rata-rata} &= 3,111 & \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,111}{4} \times 100 \\ \text{Skor Maksimal} &= 4 & &= 77,78 \end{aligned}$$

Tidak terdapat temuan kesalahan isi dalam multimedia pembelajaran, komentar dan saran umum tidak ada dari ahli materi II pada revisi tahap kedua. Berdasarkan tabel 17 dapat diketahui bahwa evaluasi



ahli materi II pada aspek kebenaran konsep dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 18, rata-rata skor sebesar 3,6, dan skor rata-rata hasil sebesar 90. Penilaian tersebut berdasarkan perhitungan termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 18 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi II pada aspek materi dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 29, rata-rata skor sebesar 3,222, dan skor rata-rata hasil sebesar 80,56. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 19 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi II pada aspek pembelajaran dengan 9 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28, rata-rata skor sebesar 3,111, dan skor rata-rata hasil sebesar 77,78. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran II dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan tanpa revisi.

#### **4. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi**

Evaluasi ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2013. Ahli media pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah dosen jurusan pendidikan seni rupa di FBS UNY,

yaitu Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn, karena beliau ahli di bidang DKV yang menyangkut tentang media. Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran adalah tampilan, pemograman, dan pembelajaran. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran.

**Tabel 25. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan latar (background)	3	
2.	Tata letak	4	
3.	Komposisi setiap slide	4	
4.	Kualitas gambar, animasi, video	4	
5.	Keterbacaan teks	3	
6.	Pemilihan jenis huruf (font)	3	
7.	Daya dukung musik	4	
8.	Pemilihan bentuk tombol	4	
9.	Ketepatan penempatan tombol dan icon	4	
10.	Konsistensi penyajian	4	
<b>Jumlah</b>		37	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,7	
<b>Rata-rata Hasil</b>		92,5	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,7$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,7}{4} \times 100 \\ &= 92,5 \end{aligned}$$

**Tabel 26. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemograman**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	<i>Navigasi</i>	3	
2.	Konsistensi <i>Button</i>	3	
3.	Interaksi	4	
4.	Kemudahan Penggunaan	4	
5.	Kelancaran sistem pengoperasian	4	
6.	Pembabakan atau kesesuaian urutan	4	
<b>Jumlah</b>		22	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,667	
<b>Rata-rata Hasil</b>		91,67	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,667

Rata-rata Hasil =  $\frac{3,667}{4} \times 100$

Skor Maksimal = 4

= 91,67

**Tabel 27. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4	
2.	Kemudahan pemahaman materi	4	
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3	
<b>Jumlah</b>		17	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,4	
<b>Rata-rata Hasil</b>		85	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,4

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,4}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 85$$

Kesalahan isi yang ditemukan oleh ahli media pembelajaran pada multimedia yang dikembangkan ini, disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 28. Hasil Temuan kesalahan isi media oleh ahli materi Pembelajaran II**

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Tombol keluar program multimedia (bagian halaman utama/awal)	X diberi tulisan "Keluar"	Sebaiknya dikasih teks keluar supaya pengguna bisa dengan cepat menutup program
2.	Materi Isi, daftar pustaka, dan keterangan lain	Spasi teks dan jarak margin kurang pas	a. Untuk penulisan daftar pustaka disesuaikan dengan tata tulis yang berlaku b. Perhatikan margin, sesuaikan agar lebih enak dibaca

Dalam lembar evaluasi ahli media pembelajaran juga terdapat komentar saran umum dari uji coba mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

a) Komentar

Perhatikan tiap bab materi, sebaiknya gunakan huruf yang lebih tebal untuk sub bab sehingga lebih mudah dibedakan dengan keterangan isi materi, pembaca lebih bisa fokus materi

b) Saran Umum

Sudah bagus dan kreatif, perhatikan navigasi untuk keluar pada halaman utama atau awal harus lebih jelas. Sehingga penggunaan lebih cepat untuk menutup program multimedia apabila sudah selesai menggunakannya.

Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap awal pada aspek kebenaran konsep dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 37, rata-rata skor sebesar 3,7, dan skor rata-rata hasil sebesar 92,5. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap awal pada aspek materi dengan 6 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 22, rata-rata skor sebesar 3,667, dan skor rata-rata hasil sebesar 91,67. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 22 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap awal pada aspek pembelajaran dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 17, rata-rata skor sebesar 3,4, dan skor rata-rata hasil sebesar 85. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dengan revisi. Maka dari itu dilakukan pembenahan sesuai dengan saran seperti diatas.

Perbaikan atau revisi multimedia dilakukan pada halaman utama atau awal dengan mengubah navigasi tanda “X” menjadi teks “keluar”. Tulisan teks isi dari daftar pustaka, petunjuk, pendahuluan, pembelajaran, pembelajaran bagian dari identifikasi, dasar, dan sikap tari Bali, diperbaiki diberi sekat antara bab dan subbab sesuai dengan tata tulis yang berlaku



**Gambar 66. Halaman utama atau awal sebelum direvisi pada navigasi “X”**



Gambar 67. Halaman utama atau awal sesudah direvisi pada navigasi “X” menjadi navigasi teks “keluar”



Gambar 68. Halaman daftar pustaka sebelum direvisi pada teks isi kurang sesuai dengan tata cara penulisan



Gambar 69. Halaman daftar pustaka sesudah direvisi pada teks isi sudah sesuai dengan tata cara penulisan



Gambar 70. Halaman petunjuk sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan





**Gambar 71. Halaman petunjuk sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan**



**Gambar 72. Halaman pendahuluan sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan**



**Gambar 73. Halaman pendahuluan sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan**



**Gambar 74. Halaman pembelajaran sebelum direvisi pada teks isi kurang rapi dalam penulisan**



Gambar 75. Halaman pembelajaran sesudah direvisi pada teks isi sudah rapi dalam penulisan



Gambar 76. Halaman identifikasi sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan





Gambar 77. Halaman identifikasi sesudah direvisi pada teks isi sudah sesuai dengan tata cara penulisan



Gambar 78. Halaman dasar-dasar tari Bali sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan antara sub bab



Gambar 79. Halaman dasar-dasar tari Bali sesudah direvisi pada teks isi sudah dalam tata cara penulisan antara sub bab



Gambar 80. Halaman sikap tari Bali sebelum direvisi pada teks isi kurang dalam tata cara penulisan antara sub bab



**Gambar 81. Halaman sikap tari Bali sesudah direvisi pada teks isi sudah dalam tata cara penulisan antara sub bab**

## **5. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi Tahap Kedua**

Evaluasi ahli media pembelajaran terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 30 September 2013. Ahli media pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah dosen jurusan pendidikan seni rupa di FBS UNY, yaitu Bapak Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.Sn, karena beliau ahli di bidang DKV yang menyangkut tentang media. Aspek yang diPenilaian oleh ahli media pembelajaran adalah tampilan, pemograman, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran.

**Tabel 29. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Tampilan**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan latar (background)	3	
2.	Tata letak	4	
3.	Komposisi setiap slide	4	
4.	Kualitas gambar, animasi, video	4	
5.	Keterbacaan teks	4	
6.	Pemilihan jenis huruf (font)	4	
7.	Daya dukung musik	4	
8.	Pemilihan bentuk tombol	3	
9.	Ketepatan penempatan tombol dan icon	4	
10.	Konsistensi penyajian	4	
<b>Jumlah</b>		38	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		3,8	
<b>Rata-rata Hasil</b>		95	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,8

Rata-rata Hasil =  $\frac{3,8}{4} \times 100$

Skor Maksimal = 4

= 95

**Tabel 30. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Pemograman**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Navigasi	4	
2.	Konsistensi Button	4	
3.	Interaksi	4	
4.	Kemudahan Penggunaan	4	
5.	Kelancaran sistem pengoperasian	4	

6.	Pembabakan atau kesesuaian urutan	4	
<b>Jumlah</b>		24	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		4	
<b>Rata-rata Hasil</b>		100	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 4$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{4}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 100$$

**Tabel 31. Hasil Evaluasi Ahli Media Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4	
2.	Kemudahan pemahaman materi	4	
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi	4	
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna	4	
<b>Jumlah</b>		20	SB
<b>Skor Rata-rata</b>		4	
<b>Rata-rata Hasil</b>		100	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 4$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{4}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 100$$

Tidak terdapat kesalahan isi dalam multimedia yang dikembangkan, hanya saran umum yang diberikan oleh ahli media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Multimedia interaktif ini sudah baik dan layak untuk diproduksi, karena bentuk simpel terhadap tujuan utama pembelajaran untuk



siswa kelas VIII, bisa dicapai dengan baik, penggunaan latar belakang lebih diperhatikan lagi jangan sampai mengalahkan objek utama yaitu tombol navigasi.

Berdasarkan tabel 24 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap kedua pada aspek kebenaran konsep dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 38, rata-rata skor sebesar 3,8, dan skor rata-rata hasil sebesar 95. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 25 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap kedua pada aspek materi dengan 6 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 24, rata-rata skor sebesar 4, dan skor rata-rata hasil sebesar 100. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 26 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media tahap kedua pada aspek pembelajaran dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 20, rata-rata skor sebesar 4, dan skor rata-rata hasil sebesar 100. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan tanpa revisi.

## 6. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas, Analisis, dan Revisi

Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan pada tanggal 20 September 2013. uji coba ini dilaksanakan pada siswa calon pengguna dengan responden berjumlah 15 orang. Pemilihan responden dilakukan dengan cara acak atau *random* agar kemampuan siswa lebih merata. Siswa yang melakukan uji coba adalah siswa seni tari kelas VIII A, B, C, D. Aspek yang diPenilaian adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil uji coba terbatas oleh siswa.

**Tabel 32. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Kebenaran Konsep**

No.	Indikator	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Ketepatan gambar dengan materi	3,6	
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan	3,467	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3,2	
4.	Kejelasan video dalam materi	3,667	
5.	Ketepatan memilih layout	3,267	
6.	Daya dukung musik	3,667	
7.	Ketepatan memilih jenis huruf	3,333	
8.	Komposisi warna	3,6	
9.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	3,733	
10.	Penempatan navigasi	3,133	
<b>Jumlah</b>		34,667	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,467	
<b>Rata-rata Hasil</b>		86,68	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,467

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,467}{4} \times 100 \\ &= 86,68 \end{aligned}$$

**Tabel 33. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Materi**

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3,467	
2.	Kejelasan materi yang diberikan	3,733	
3.	Kesesuaian contoh dengan materi	3,733	
4.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak	3,333	
5.	Kemudahan dalam menirukan gerak	3,4	
6.	Materi yang dikuasai melalui video interaktif	3,4	
7.	Kejelasan gambar-gambar	3,8	
<b>Jumlah</b>		24,867	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,552	
<b>Rata-rata Hasil</b>		88,8	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,552

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,552}{4} \times 100 \\ &= 88,8 \end{aligned}$$

**Tabel 34. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kemandirian belajar dengan video interaktif	3,4	

2.	Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif	3,467	
3.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3,267	
4.	Kualitas latihan soal	3,533	
5.	Diharapkan bisa belajar mandiri dengan multimedia interaktif ini	3,467	
<b>Jumlah</b>		17,133	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,427	
<b>Rata-rata Hasil</b>		85,67	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,427$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,427}{4} \times 100 \\ &= 85,67 \end{aligned}$$

Untuk mendapat komentar dan saran umum dari uji coba mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan didalam lembar evaluasi. Petanyaan dibuat untuk mengetahui kualitas multimedia mengenai kelebihan dan kekurangan multimedia.

Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama, oleh karena itu jawaban tersebut dirangkum dan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 35. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah progam pembelajaran multimedia interaktif tari Pendet yang baru saja anda pelajari menarik ?	Ya
2.	Jika jawaban no 1 Ya, sebutkan bagian mana saja yang menurut anda menarik !	Bagian yang menarik adalah bagian wawasan, foto-foto, kejelasan video gerak, iringan, ketepatan gambar dengan animasi, ekspresi gerak, kuis atau evaluasi, memudahkan dalam

		mempelajari tari Pendet dan kejelasan materi.
3.	Jika jawaban no 1 Tidak, sebutkan penyebabnya !	-
4.	Apakah progam media pembelajaran interaktif ini dapat membantu anda belajar? Sebutkan dalam hal apa saja progam ini dapat membantu anda belajar!	Ya dapat membantu. Dalam hal gerak, iringan, busana, materi yang menarik, wawasan tari Pendet, menarik minat untuk mempelajari tari Pendet secara mandiri, nama gerak tari, dan latihan soal.
5.	Pada bagian mana saja anda mengalami kesulitan dengan progam media pembelajaran interaktif ini?	Iringan, terlalu banyak pilihan, evaluasi bagian tebak video banyak nama ragam, dalam menghafal gerakan.
6.	Apa saran dan kritik anda untuk progam media pembelajaran interaktif ini?	Ragam gerak terlalu sulit, unsur-unsur ditingkatkan lagi, diberi kunci jawaban supaya mengerti jawaban, menarik, membantu dalam belajar tentang soal-soal, latihan gerak, maupun asal-usul tari Pendet, baik, menarik, bagus dan , kreatif.

Dalam lembar evaluasi juga disajikan beberapa kriteria produk akhir multimedia pembelajaran untuk menyimpulkan kwalitaas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria tersebut adalah a. menarik (menumbuhkan motivasi belajar), b. membosankan, c. tidak bisa dipahami, d. dapat dipahami, e. terlalu sulit, f. sangat mudah, g. layak, h. kurang layak. Dari beberapa kriteria disajikan tersebut, yang dipilih oleh siswa adalah kriteria a. Menarik, d. Dapat dipahami, f. Sangat mudah, g. layak.

Berdasarkan tabel 27 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek kebenaran konsep dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 34,667, rata-rata skor sebesar 3,467, dan skor rata-rata hasil sebesar 86,68. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 28 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek materi dengan 7 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 24,867, rata-rata skor sebesar 3,552, dan skor rata-rata hasil sebesar 88,8. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 29 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 17,133, rata-rata skor sebesar 3,427, dan skor rata-rata hasil sebesar 85,67. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Berdasarkan komentar dan saran umum yang diberikan siswa dapat diketahui mengenai kemenarikan, bantuan belajar melalui multimedia pembelajaran serta kesulitan dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini menarik. Kemenarikan multimedia terdapat pada bagian wawasan, foto-foto, kejelasan video gerak, iringan, ketepatan gambar dengan animasi, ekspresi gerak, kuis atau evaluasi, dan kejelasan materi. Multimedia pembelajaran ini juga dapat membantu memudahkan siswa dalam mempelajari tentang tari Pendet. Bantuan belajar tersebut terdapat

dalam wawasan tari Pendet, ragam gerak, gerakan dan cara mengingat, mengerjakan evaluasi, menumbuhkan semangat belajar, mudah dipahami, contoh gerakan tari Pendet walau sedikit rumit.

Kesulitan yang dialami siswa melalui progam ini terdapat pada bagian Irian, terlalu banyak pilihan, evaluasi bagian tebak video banyak nama ragam, dalam menghafal gerakan. Berdasarkan analisa peneliti, kesulitan ini disebabkan karena dalam pelaksana uji coba waktu yang tersedia adalah terbatas. Peristiwa seperti ini membuat siswa tidak benar-benar mencermati materi yang disajikan, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memainkan iringan karena memang notasi saja yang ditampilkan dan tombol-tombol untuk mengoperasikan iringan tari Pendet, menjawab soal evaluasi di bagian tebak video banyak nama ragam karena dibagian ekspresi sudah dijelaskan nama-nama ragam tari Pendet, sedangkan jika banyak pilihan membuat semakin menarik multimedia karena sesuai dengan konsep. Sehingga kesulitan ini disebabkan bukan karena iringan yang sulit, terlalu banyak pilihan, evaluasi bagian tebak video banyak nama ragam, dalam menghafal gerakan. Pernyataan ini didasarkan pada komentar siswa yang sebagian besar menyatakan bahwa kemenarikan multimedia terdapat pada bagian iringan, tebak video dalam evaluasi, senang banyak pilihan dan inovasi, jika menghafal ragam belum dipelajari secara langsung jadi takut mencoba, tapi sebagian siswa menyatakan bahwa dapat mempermudah dalam memahami dan menghafal ragam.

Saran umum yang diberikan siswa mengarah kepada dua hal yaitu kelebihan dan kekurangan multimedia. Saran yang mengatakan kelebihan multimedia adalah menarik, membantu dalam belajar tentang soal-soal, latihan gerak, maupun asal-usul tari Pendet, baik, bagus dan , kreatif. Sedangkan saran yang menyatakan kekurangan multimedia adalah ragam gerak terlalu sulit, unsur-unsur ditingkatkan lagi, diberi kunci jawaban supaya mengerti jawaban. Saran yang menyatakan kelebihan multimedia merupakan saran yang mendukung pengembangan multimedia. Saran yang menyatakan kekurangan multimedia dapat dikelompokkan menjadi beberapa poin yaitu ragam yang sulit atau rumit jika hanya dibayangkan saja, unsur yang mendukung ditingkatkan lagi, kunci jawaban untuk mengetahui jawaban dari evaluasi.

Permasalahan-permasalahan diatas kemudian dianalisa sebagai berikut: Permasalahan pertama dan ketiga dimaksudkan pada ragam yang sulit dan rumit, kunci jawaban untuk mengetahui jawaban soal. Namun berdasarkan hasil evaluasi ahli materi I dan II pada tahap sebelumnya menyatakan bahwa dinyatakan bahwa materi yang disajikan sudah baik dan sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, jika untuk kunci jawaban memang sengaja tidak diberi kunci jawaban supaya siswa benar-benar dapat mempelajari materi pembelajaran secara sungguh-sungguh. Oleh karena itu ragam tari sebenarnya tidak rumit, dan tidak usah memerlukan kunci jawaban. Permasalahan kedua adalah dimaksudkan menambahkan unsur-unsur dalam materi. Namun berdasarkan



hasil evaluasi ahli media pada tahap sebelumnya menyatakan kualitas unsur yang mendukung pada aspek tampilan dan pemograman pada multimedia pembelajaran ini sudah masuk dalam kategori sangat baik. Penggunaan unsur-unsur yang terlalu ramai akan mengganggu konsentrasi belajar. Oleh karena itu unsur-unsur yang digunakann dalam multimedia pembelajaran ini berupa unsur-unsur yang sederhana dan cukup menarik dengan navigasi yang dapat dipilih sesuai dengan tahap-tahapnya.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan terbatas dapat disimpulkan bahwa progam multimedia pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat baik dari aspek kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran. Selain itu multimedia ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya dalam mempraktekan tari Pendet, sebagai tari tunggal nusantara, menumbuhkan semangat belajar dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam multimedia pembelajaran, sehingga dapat lanjut diuji coba lapangan utama.

## **7. Hasil Uji Coba Lapangan Utama, Analisis, dan Revisi**

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 4 Oktober 2013. uji coba ini dilaksanakan pada siswa calon pengguna dengan responden berjumlah 30 orang. Pemilihan responden dilakukan dengan cara acak atau *random* agar kemampuan siswa lebih merata. Siswa yang

melakukan uji coba adalah siswa seni tari kelas VIII A, B, C, D. Aspek yang diPenilaian adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data-data yang diperoleh dari hasil uji coba utama oleh siswa.

**Tabel 36. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Kebenaran Konsep**

No.	Indikator	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Ketepatan gambar dengan materi	3,667	
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan	3,6	
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	3,4	
4.	Kejelasan video dalam materi	3,5	
5.	Ketepatan memilih layout	3,3	
6.	Daya dukung musik	3,667	
7.	Ketepatan memilih jenis huruf	3,5	
8.	Komposisi warna	3,6	
9.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	3,633	
10.	Penempatan navigasi	3,433	
<b>Jumlah</b>		35,3	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,53	
<b>Rata-rata Hasil</b>		88,25	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,53$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,53}{4} \times 100 \\ &= 88,25 \end{aligned}$$

**Tabel 37. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Materi**

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3,633	
2.	Kejelasan materi yang diberikan	3,867	
3.	Kesesuaian contoh dengan materi	3,77	
4.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak	3,4	
5.	Kemudahan dalam menirukan gerak	3,267	
6.	Materi yang dikuasai melalui video interaktif	3,5	
7.	Kejelasan gambar-gambar	3,63	
<b>Jumlah</b>		25,07	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,581	
<b>Rata-rata Hasil</b>		89,52	

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,581

Rata-rata Hasil =  $\frac{3,581 \times 100}{4}$

Skor Maksimal = 4

= 89,52

**Tabel 38. Hasil Uji Coba Lapangan Utama Terhadap Aspek Pembelajaran**

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kemandirian belajar dengan video interaktif	3,5	
2.	Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif	3,567	
3.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3,6	
4.	Kualitas latihan soal	3,633	

5.	Diharapkan bisa belajar mandiri dengan multimedia interaktif ini	3,567	
<b>Jumlah</b>		17,867	SB
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>		3,573	
<b>Rata-rata Hasil</b>		89,33	

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,573$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,573}{4} \times 100 = 89,33$$

Untuk mendapat komentar dan saran umum dari uji coba mengenai multimedia pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan didalam lembar evaluasi. Petanyaan dibuat untuk mengetahui kualitas multimedia mengenai kelebihan dan kekurangan multimedia.

Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama, oleh karena itu jawaban tersebut dirangkum dan disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 39. Komentar dan Saran Umum Hasil Uji Coba Lapangan Utama**

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah progam pembelajaran multimedia interaktif tari Pendet yang baru saja anda pelajari menarik ?	Ya
2.	Jika jawaban no 1 Ya, sebutkan bagian mana saja yang menurut anda menarik !	Teknologi menarik, kelihatan susah, canggih, dan ringkas, tidak terlalu banyak tulisan, wawasan, foto-foto, video gerak, suara, hitungan tepat, animasi dengan gambar tepat, evaluasi, dan tampilan disertai penjelasan yang menarik dengan kesan Bali yang banyak, jelas. Sehingga siswa dapat belajar mandiri.

3.	Jika jawaban no 1 Tidak, sebutkan penyebabnya !	-
4.	Apakah progam media pembelajaran interaktif ini dapat membantu anda belajar? Sebutkan dalam hal apa saja progam ini dapat membantu anda belajar!	Iya sangat membantu. Karena ada busana dan tata rias, gerak tari disertai nama ragam, hitungan, dan iringan, kejelasan materi yang tepat dan mudah dipahami. Teori dan praktek dalam tari pendet yang dapat dihafalkan. Tidak usah susah payah untuk membaca buku, cukup hanya dengan melihat, mendengar sudah paham, mengakibatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran.
5.	Pada bagian mana saja anda mengalami kesulitan dengan progam media pembelajaran interaktif ini?	Iringan, evaluasi tebak video banyak nama ragam gerak tari Bali yang rumit, susah dihafalkan, suara terlalu keras, mempraktekan gerakan, perlu pelatih.
6.	Apa saran dan kritik anda untuk progam media pembelajaran interaktif ini?	Evaluasi ada kunci jawaban dalam <i>folder</i> tersendiri karena dapat mempermudah dalam mengetahui jawaban. Unsur yang mendukung, pilihan jangan terlalu banyak, diperbanyak animasi, sudah bagus, mudah dicermati, kreatif, keren, menarik untuk dipelajari, menumbuhkan motivasi belajar, sangat baik.

Dalam lembar evaluasi juga disajikan beberapa kriteria produk akhir multimedia pembelajaran untuk menyimpulkan kwalitaas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria tersebut adalah a. menarik (menumbuhkan motivasi belajar), b. membosankan, c. tidak bisa dipahami, d. dapat dipahami, e. terlalu sulit, f. sangat mudah, g. layak, h. kurang layak. Dari beberapa kriteria disajikan tersebut, yang dipilih oleh

siswa adalah kriteria a. Menarik, d. Dapat dipahami, f. Sangat mudah, g. layak.

Berdasarkan tabel 31 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan utama pada aspek kebenaran konsep dengan 10 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 35,3, rata-rata skor sebesar 3,53, dan skor rata-rata hasil sebesar 88,25. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 32 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan utama pada aspek materi dengan 7 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 25,07, rata-rata skor sebesar 3,581, dan skor rata-rata hasil sebesar 89,52. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik. Berdasarkan tabel 33 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran dengan 5 indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 17,867, rata-rata skor sebesar 3,573, dan skor rata-rata hasil sebesar 89,33. Penilaian tersebut termasuk kategori Sangat Baik.

Berdasarkan komentar dan saran umum yang diberikan siswa dapat diketahui mengenai kemenarikan, bantuan belajar melalui multimedia pembelajaran serta kesulitan dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini menarik. Kemenarikan multimedia terdapat pada bagian tampilan, wawasan, foto-foto, kejelasan video gerak, iringan, ketepatan gambar dengan animasi, evaluasi, ciri khas Bali sangat kental, dan

kejelasan materi. Multimedia pembelajaran ini juga dapat membantu memudahkan siswa dan memotivasi dalam mempelajari tentang pembelajaran tari Pendet. Bantuan belajar tersebut terdapat dalam wawasan tari Pendet, ragam gerak, gerakan dan cara mengingat, mengerjakan evaluasi, menumbuhkan semangat belajar, mudah dipahami, contoh gerakan tari Pendet walau sedikit rumit. Tidak usah susah payah untuk membaca buku, cukup hanya dengan melihat dan mendengar sudah paham dengan materi.

Kesulitan yang dialami siswa melalui progam ini terdapat pada bagian Iringan, evaluasi bagian tebak video banyak nama ragam, tari Bali yang rumit susah dihafalkan, suara terlalu keras, perlu pelatih. Berdasarkan analisa peneliti, kesulitan ini disebabkan karena dalam pelaksana uji coba waktu yang tersedia adalah terbatas. Peristiwa seperti ini membuat siswa tidak benar-benar mencermati materi yang disajikan, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memainkan iringan karena memang notasi saja yang ditampilkan dan tombol-tombol untuk mengoperasikan iringan tari Pendet, menjawab soal evaluasi di bagian tebak video banyak nama ragam karena dibagian ekspresi sudah dijelaskan nama-nama ragam tari Pendet, tari Bali tidak rumit karena sudah disesuaikan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, pelatih tidak diperlukan karena sudah termasuk didalam pembelajaran bagian ekspresi dibagian nama ragam, dan latihan tari Pendet yang dibagi menjadi tiga bagian, sedangkan suara yang keras supaya memudahkan siswa

untuk mengingat hitungan. Sehingga kesulitan ini disebabkan bukan karena iringan yang sulit, , evaluasi bagian tebak video banyak nama ragam, dalam menghafal gerakan, suara yang keras dan perlu pelatih. Pernyataan ini didasarkan pada komentar siswa yang sebagian besar menyatakan bahwa kemenarikan multimedia terdapat pada bagian iringan, tebak video dalam evaluasi, kejelasan materi yang tepat dan mudah dipahami, sangat membantu gerak tari disertai nama ragam hitungan dan iringan. Jika menghafal ragam belum dipelajari secara langsung jadi takut mencoba, tapi sebagian siswa menyatakan bahwa dapat mempermudah dalam memahami dan menghafal ragam.

Evaluasi ada kunci jawaban dalam *folder* tersendiri karena dapat mempermudah dalam mengetahui jawaban. Unsur yang mendukung, pilihan jangan terlalu banyak, diperbanyak animasi, sudah bagus, mudah dicermati, kreatif, keren, menarik untuk dipelajari, menumbuhkan motivasi belajar, sangat baik.

Saran umum yang diberikan siswa mengarah kepada dua hal yaitu kelebihan dan kekurangan multimedia. Saran yang mengatakana kelebihan multimedia adalah sudah bagus, mudah dicermati, kreatif, keren, menarik untuk dipelajari, menumbuhkan motivasi belajar, sangat baik. Sedangkan saran yang menyatakan kekurangan multimedia adalah Evaluasi ada kunci jawaban dalam *folder* tersendiri karena dapat mempermudah dalam mengetahui jawaban, unsur yang mendukung, pilihan jangan terlalu banyak, diperbanyak animasi. Saran yang menyatakan kelebihan



multimedia merupakan saran yang mendukung pengembangan multimedia. Saran yang menyatakan kekurangan multimedia dapat dikelompokkan menjadi beberapa poin yaitu Evaluasi ada kunci jawaban dalam *folder* tersendiri karena dapat mempermudah dalam mengetahui jawaban, unsur yang mendukung, pilihan jangan terlalu banyak, diperbanyak animasi.

Permasalahan-permasalahan diatas kemudian dianalisa sebagai berikut: Permasalahan pertama dimaksudkan pada kunci jawaban untuk mengetahui jawaban soal. Namun berdasarkan hasil evaluasi ahli materi I dan II pada tahap sebelumnya menyatakan bahwa dinyatakan bahwa materi yang disajikan sudah baik dan sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar sehingga untuk kunci jawaban memang sengaja tidak diberi kunci jawaban supaya siswa benar-benar dapat mempelajari materi pembelajaran secara sungguh-sungguh. Permasalahan kedua sampai keempat adalah dimaksudkan menambahkan unsur-unsur dalam materi, pilihan jangan terlalu banyak, diperbanyak animasi.

. Namun berdasarkan hasil evaluasi ahli media pada tahap sebelumnya menyatakan kualitas unsur, pilihan yang terlalu banyak, animasi yang mendukung pada aspek tampilan dan pemrograman pada multimedia pembelajaran ini sudah masuk dalam kategori sangat baik. Pemilihan pilihan sudah disesuaikan dengan kebutuhan multimedia pembelajaran. Penggunaan unsur-unsur, dan animasi yang terlalu ramai akan mengganggu konsentrasi belajar. Oleh karena itu unsur-unsur dan animasi yang digunakann dalam multimedia pembelajaran ini berupa

unsur-unsur, animasi yang sederhana dan cukup menarik dengan navigasi yang dapat dipilih sesuai dengan tahap-tahapnya.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan utama dapat disimpulkan bahwa program multimedia pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat baik dari aspek kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran. Selain itu multimedia ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya dalam mempraktekan tari Pendet, sebagai tari tunggal nusantara, menumbuhkan semangat belajar dan motivasi dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam multimedia pembelajaran.

#### **E. Kajian Produk Akhir**

Hasil penelitian ini adalah terciptanya multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet untuk ekspresi mata pelajaran tari di SMP. Multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet dapat digunakan secara klasikan dan mandiri. Multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet memiliki tiga komponen utama yaitu wawasan, ekspresi, evaluasi dibagian pembelajaran. Pada komponen wawasan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian identifikasi yang dilengkapi dengan teks penjelasan tentang tari Pendet, disertai pilihan dasar-dasar tari Bali, dan sikap tari Bali, bagian foto-foto berisi tentang properti, tata rias dan busana tari Pendet, dan iringan berisi tentang notasi tari Pendet dan iringan musik tari Pendet. Pada komponen ekspresi terdiri dari lima bagian yaitu: bagian pertama

video utuh tari Pendet, bagian kedua nama-nama ragam dari awal sampai akhir, bagian ketiga sampai kelima latihan tari Pendet yang dibagi menjadi tiga bagian. Pada komponen evaluasi disajikan dua pilihan jenis evaluasi yaitu tebak wawasan dan tebak video. Jenis evaluasi tebak wawasan berupa pilihan “benar” atau “salah” mengenai pernyataan yang disajikan. Jenis tebak evaluasi tebak video berupa pilihan mengenai video ragam gerak yang disajikan.

Multimedia pembelajaran interaktif tari Pendet memiliki tujuh komponen pendukung yaitu introduksi, halaman utama, petunjuk, pendahuluan, daftar pustaka, profil, dan keluar. Komponen intro merupakan halaman pembuka pada multimedia pembelajaran dan menunjukkan judul multimedia, komponen halaman utama adalah berisikan tentang menunjukkan judul, tempat navigasi petunjuk, pendahuluan, daftar pustaka, profil, pembelajaran, dan tombol keluar, komponen petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran, komponen pendahuluan menjelaskan tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian belajar, komponen daftar pustaka berisi tentang buku, *link* internet yang digunakan sebagai referensi penyusunan materi, komponen profil berisi tentang profil pengembang, dan komponen keluar merupakan tombol keluar mengakhiri multimedia.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi I, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil

sebesar 77,78 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 83,33 dan termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi II tahap kedua, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80,56 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 77,78 dan termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli media tahap kedua, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 95 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86,68 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,8 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85,67 dan termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,25 dan termasuk kategori sangat baik. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89,52 dan termasuk kategori sangat baik.

Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89,33 dan termasuk kategori sangat baik.

Kelebihan yang terdapat pada multimedia pembelajaran ini adalah :

1. Multimedia pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga arah pembelajaran ini dapat ditentukan sendiri oleh pengguna.
2. *File* yang tersimpan pada multimedia ini telah di *publish* dalam bentuk *file exe* dan *file swf* sehingga pengguna dapat memilih menggunakan sesuai dengan kebutuhan komputer, dan tidak perlu menginstal program aplikasi apapun untuk menggunakan multimedia pembelajaran ini.
3. Multimedia pembelajaran ini berbentuk sederhana, sehingga pengguna dapat menggunakan dengan sesuai fungsinya.
4. Evaluasi pada multimedia ini dibuat dengan konsep kuis sehingga lebih menarik dan tidak menjenuhkan pengguna.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini adalah terciptanya Multimedia Pembelajaran Interaktif tari Pendet untuk ekspresi mata pelajaran tari di SMP dalam bentuk keping DVD. Multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan teks penjelasan dibagian wawasan, ekspresi merupakan video peraga, evaluasi dari pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif ini telah di *publish* dalam bentuk *file exe* dan *file swf* sehingga pengguna dapat memilih menggunakan sesuai dengan kebutuhan komputer, dan tidak perlu menginstal progam aplikasi apapun untuk menggunakan multimedia pembelajaran ini sehingga komputer harus dilengkapi dengan fasilitas *DVD Room*
2. Pengembangan multimedia ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literal, tahap kedua adalah pengembangan produk multimedia pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah membuat desain multimedia pembelajaran, membuat *flow chart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, memproduksi multimedia pembelajaran, dan mengemas produk, dan tahap terakhir adalah

melakukan uji coba produk terhadap ahli materi I, ahli materi II, ahli media, uji coba lapangan terbatas, dan uji coba lapangan utama.

3. Hasil evaluasi ahli materi I pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 77,78, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 83,33, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil evaluasi ahli materi II tahap kedua pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80,56, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 77,78, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil evaluasi ahli media tahap kedua pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 95, aspek pemograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100, maka ketiganya termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 15 orang pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86,68, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,8, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85,67, maka semuanya termasuk kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 30 orang pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,25, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89,52, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89,33, maka semuanya termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi I, ahli

materi II, dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas dan lapangan utama dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan ini sangat baik digunakan sebagai alternatif multimedia pembelajaran tari tunggal nusantara.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP, disarankan kepada :

1. Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Seni Tari tingkat SMP
  - a. Multimedia pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tari nusantara.
  - b. Dapat dilakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran dengan materi yang berbeda.
2. Kepala Sekolah
  - a. Multimedia pembelajaran ini dapat diperluas untuk sekolah yang menjadikan seni tari sebagai mata pelajaran seni budaya dengan siiiin pengembang.
  - b. Dapatt dilakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda.
3. Mahasiswa Pendidikan Seni Tari
  - a. Selain mempelajari ilmu pendidikan seni taridan berbagai jenis tari, ada baiknya juga mempelajari tentang ilmu pemproman komputer karena akan bermanfaat bagi dunia pendidikan untuk menghasilkan multimedia-multimedia pembelajaran seni tari yang lebih baik



- b. Jika tidak dapat mempelajari pemrograman, kita dapat bekerja sama dengan yang dibidang pemrograman, ide tentang pengembangan tari dari kita mahasiswa seni tari, sehingga menghasilkan kolaborasi yang menarik.

### **C. Keterbatasan Pengembang**

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat banyak keterbatasan, antara lain :

1. File yang terdapat dalam multimedia pembelajaran ini memiliki jumlah yang besar karena ada dua pilihan yaitu *exe file* dan *swf file*, dan harus disimpan dalam bentuk DVD, sehingga untuk menggunakan multimedia ini, harus melalui komputer atau laptop yang dilengkapi dengan fasilitas *DVD Room* akan tetapi tidak menutup kemungkinan menggunakan *flash dish*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bandem, I Made. 1983. *Tari Ensiklopedi Bali*. Bali: ASTI
- Dana, I Wayan dan Kusuma Arini, A.A. Ayu. 2010. *Leko Sibanggede Tari Pergaulan yang Merakyat*. Yogyakarta: PPS ISI
- Dananjaya, Utomo. 2012. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Rosdakarya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. DIY. Gava Media
- Dibia, I Wayan. 2013. *Puspasari Seni Tari Bali*. Denpasar: UPT ISI Denpasar
- Djayus BA, Nyoman. 1980. *Teori Tari Bali*. Bali: C.V Sumber Mas Bali
- Fahrurazi. Mohammad. 2009. *Pengembangan Multimedia interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman di SMA 5 Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Progam studi Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman
- Hadi, Sumandiyo. 2005. *Sosiologi Tari*. Yogyakarta: Media Abadi
- Kusnadi. 2009. *Penunjang Seni Tari untuk SMP dan MTs*. Solo: Tiga Serangkai
- Kusuma Arini, A.A. Ayu. 2011. *Legong Peliatan Pionir Promosi Kesenian Bali yang Tetap Eksis*. Denpasar: Swasta Nulus
- Masunah, Juju & Narawati, Tati. 2003. *Seni dan Pendidikan Seni Sebuah Bunga Rampai*. Bandung: P4st UPI
- Mulyasa. 2011. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mustikasari, Rizki. 2011. *Pengembangan Media Video Interaktif untuk Pembelajaran Apresiasi Tari Mancanegara di SMA*. Skripsi S1. Yogyakarta: Progam Studi Pendidikan Seni Tari
- Nurihsan, Achmad Juntika dan gustin, Mubiar. 2013. *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Refika Aditama
- Pamadi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press
- Purwanto. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- DPN, Pusat Bahasa. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Seriati, Ni Nyoman. 2005. *Diktat Tari Nusantara II (Tari Bali) (Digunakan untuk Kalangan Sendiri)*. Yogyakarta: PSPST
- Sismoyo. Dwi, dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Smaldino, Sharon, dkk. 2012. *Instructional Technology and Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya
- Simatupang. Lono Lastoro, dkk. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Pendidikan Seni Budaya di Kota Surakarta*. Yogyakarta: BPNB
- Subekti, Ari dan Budiawan. 2011. *Seni Tari SMP/MTs Kelas VII-IX*. Jakarta: BSE
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Tri Asmoro, Novian. 2012. *Pengembangan Media Video Interaktif Tari*

*Bedana untuk Pembelajaran Tari Nusantara di SMP*. Skripsi S1.  
Yogyakarta: Progam Studi Pendidikan Seni Tari

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*.  
Jakarta: Rineka Cipta

Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*.  
Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Yusuf, Syamsu. 2012. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung:  
Rosdakarya

[http:// www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com), Tari Pendet, Budaya Bali tidak Terpisahkan  
dari Ritual Hindu, Ruta Suryana diunduh pada tanggal 23 Desember 2012

<http://re-searchengines.com/agusruslan30-5.html> diunduh pada tanggal  
22 Desember 2012

[http:// www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com), Tari Pendet, Budaya Bali tidak terpisahkan dari  
Ritual Hindu, Ruta Suryana diunduh pada tanggal 23 Desember 2012

<http://koleksigambarfoto.com/gambar-bunga-kamboja-putih-semu-kuning.html>  
diunduh pada tanggal 10 Mei 2013

<http://gentra.lk.ipb.ac.id/2010/03/sejarah-tari-pendet>, diunduh pada tanggal  
16 Mei 2013

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/04/20/teknologi-pembelajaran/>  
diunduh pada tanggal 13 Juli 2013



**LAMPIRAN 1**

**PERANGKAT PEMBELAJARAN SENI BUDAYA**  
**ATAU SENI TARI**

# SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok

Kelas/ Semester : VIII ( Delapan ) / 1 ( Satu )

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA/ SENI TARI

Standar Kompetensi : 5. Mengapresiasikan karya seni tari

No	Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Jenis Kegiatan			Indikator	Penilaian		Alokasi waktu	Sumber Belajar	Karakter
			TM	TT	KM		Teknik	Bentuk Instrumen			
1.	5.1 Mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal Nusantara	Beragam tari tunggal Nusantara		V		1. Menyebutkan jenis-jenis tari tunggal Nusantara dengan teliti dan cermat  2. Menyebutkan ragam gerak tari tunggal Nusantara dengan tepat  3. Mengidentifikasi ciri-ciri khas dari beberapa daerah di Nusantara	Tes tulis	Pilihan ganda	4x40	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rekaman audio visual</li> <li>Pertunjukan tari</li> <li>Guru tari</li> <li>Penata tari/ penari</li> </ul>	<p>Teliti Cermat</p> <p>Rasa ingin tahu Cinta Tanah Air</p> <p>Rasa ingin tahu Teliti</p>
2.	5.2 Menunjukkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal Nusantara	Koragaman tari tunggal Nusantara berdasarkan fungsinya dalam masyarakat	V			1. Menuliskan keunikan tari tunggal Nusantara  2. Menyebutkan karakter tari tunggal Nusantara  3. Menunjukkan atau menuliskan pesan dari pertunjukan tari tunggal Nusantara yang ditonton	Tes tertulis	Tes Uraian	4x40	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rekaman audio visual</li> <li>Pertunjukan tari</li> <li>Guru tari</li> <li>penata tari/penari</li> </ul>	<p>Teliti Cermat</p> <p>Rasa Ingin tahu</p> <p>Rasa Ingin tahu Cinta Tanah Air</p>

## SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok  
 Kelas/ Semester : VIII ( Delapan ) 2 (Dua)  
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA/ SENI TARI  
 Standar Kompetensi : 13. Mengapresiasikan karya seni tari

NO	Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Belajar	Kegiatan Pembelajaran		Indikator	Penilaian		Alokasi waktu	Sumber Belajar	Karakter
				TM	TT	KM	Teknik	Bentuk Instrumen			
1.	13.1 Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/kelompok Nusantara	Beragam tari etnik berpasangan/kelompok Nusantara	1. Membaca buku referensi dengan teliti dan cermat tentang tari etnik Nusantara 2. Observasi langsung tari dengan santun 3. Menyaksikan tari secara langsung atau melalui audio visual	V		V	Unjuk kerja	Lisan Penugasan tertulis	2 x 40	Buku VCD Gambar	Teliti Cermat
2.	13.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/kelompok Nusantara		1. Mendiskusikan tentang tari etnik berpasangan/kelompok Nusantara secara demokratis 2. Mempresentasikan hasil diskusi secara urut tahap demi tahap dengan penuh percaya diri	V		V	Tes unjuk kerja	Penugasan	4 x 40		Santun Sesuai konsep Hormat menghormati Tepat teliti



# SILABUS

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok  
 Kelas/ Semester : VIII( Delapan ) 2 (Dua )  
 Mata Pelajaran : SENI BUDAYA/ SENI TARI  
 Standar Kompetensi : 14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

NO	Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			Indikator	Penilaian		Alokasi waktu	Sumber Belajar	Karakter
			TM	TT	KM TT		Teknik	Bentuk Instrumen			
1.	14.1 Mengeksplorasi pola lantai gerak dari tari berpasangan/kelompok Nusantara	Beragam tari etnik berpasangan/kelompok Nusantara		V		1. Menyusun gerak tari etnik berpasangan /kelompok berdasarkan hasil eksplorasi dengan santun dan menghargai orang lain	Perbuatan	Praktek	4 x 40	VCD tari	Santun Demokrasi
2.	14.2 Memperagakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat			V		1. Menyajikan bentuk tari etnik berpasangan/kelompok dari Nusantara dengan penuh percaya diri	Perbuatan	Praktek	2 x 40		Percaya diri bersungguh-sungguh
				V		2. Memperagakan hasil karya tari etnik berpasangan/kelompok Nusantara			4 x 40		

Depok, 2013

Guru Mata Pelajaran

*[Signature]*  
 Sriyati, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( RPP )

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok

Mata Pelajaran : Seni Budaya / Seni Tari

Kelas/ Semester : VIII/ 1

Alokasi Waktu : 40 menit x 2 pertemuan

**1. Standar Kompetensi**

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

**2. Kompetensi Dasar**

Memperagakan tari etnik tunggal daerah nusantara ( Tari Pendet, Bali ).

**3. Indikator**

- Siswa dapat mengidentifikasi sejarah dan sikap-sikap dalam tari Bali Pendet. (*Rasa ingin tahu dan mandiri*)
- Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar Tari Bali (tari Pendet). (*rasa ingin tahu dan kerja keras*)
- Siswa mampu memperagakan sikap ragam awal tari pendet berdasarkan keterangan guru secara mandiri dan bertanggung jawab. (*disiplin dan mandiri*).

**4. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat mengidentifikasi sejarah dan sikap-sikap dalam tari Bali Pendet dengan kata-katanya sendiri setelah mendapat penjelasan dari guru
- b. Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar tari Bali pada sikap dan gerak kaki, badan, tangan, leher dan pandangan mata setelah mendapat penjelasan dari guru.
- c. Siswa dapat mengerti dan memperagakankembali ragam awal tari pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri setelah mendapat penjelasan dari guru.

**5. Materi Pembelajaran**

- Definisi tari Bali, Tari Pendet, Sikap badan,  
Memperkenalkan Sikap-sikap dasar Tari Pendet

<b>A. PENGAWIT</b>		
1.	Ngumbang ombak segara	3x8
2.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	1-2
	• Ngeseh	3-4
	• Sogok kanan	5-6
	• Menjatuhkan agem kanan	7-8
3.	Agem kanan	
	• Ngunjal Angkihan	1-4
	• Luk nagastru	5-6
	• Sledet ke kanan	7-8
	• Luk nerudut	1-4
	• Luk nagastru	5-6
	• Sledet ke kanan	7-8
	• Ngunjal Angkihan	1-4
	• Luk nagastru	5-6
	• Sledet ke kanan	7-8
	• Luk nerudut	1-4
	• Luk nagastru	5-6
	• Sledet ke kanan, tengah, sudut	7-8
4.	Angsel tugak	

• Ngunjal angkihan	1-4
• Angsel kiri	5-6
• Angsel kanan	7-8
• Ngeseh	1-2
• Angsel kiri	3-4
• Sogok kiri	5-6
• Menjatuhkan agem kiri	7-8
5. Agem kiri	
• Ngunjal angkihan	1-4
• Luk nagastru	5-6
• Sledet kiri	7-8
• Luk nerudut	1-4
• Luk nagastru	5-6
• Sledet kiri, tengah, sudut	7-8
6. Angsel tugak	
• Ngunjal angkihan	1-4
• Angsel kanan	5-6
• Angsel kiri	7-8
• Ngeseh	1-2
• Miles kanan, kiri, kanan	3-6
• Menjatuhkan Ngegol	7-8

**6. Model dan Metode Pembelajaran**

- c. Demonstrasi
- d. Imitasi

**7. Media dan Alat**

- c. Kaset
- d. Guru

**8. Langkah-langkah Pembelajaran**

**2. Pertemuan I**

**d. Pendahuluan (15 menit)**

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Menanyakan kembali tentang hafalan dari sikap-sikap dasar tari bali pada saat pelajaran dahulu, kemudian memotivasi para siswa dan persepsi

**e. Kegiatan Inti**

**4. Eksplorasi ( 15 menit )**

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam awal tari pendet .

Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam awal tari pendet, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam awal tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

**5. Elaborasi (30 menit)**

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam awal tari pendet, kemudian siswa menirukan gerakan ragam awal tari pendet.

**6. Konfirmasi (15 menit)**

Guru memberikan penguatan yang berkaitan dengan ragam awal tari pendet sehingga peserta didik lebih memahami materi.

Peserta didik melakukan ragam awal tari pendet yang telah diberikan secara berurutan dengan percaya diri dan bersungguh-sungguh.

Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik.







## Keterangan

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

f. Penilaian :

Jumlah Skor yang dicapai siswa

\_\_\_\_\_ X 100

Jumlah Skor Maks yang mungkin dicapai siswa

Depok, 2013

Mengetahui,

Guru Pembimbing



Sriyatun, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Mahasiswa Peneliti



Ni Luh Putu Wiardani

NIM : 09209241037



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( RPP )

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok

Mata Pelajaran : Seni Budaya / Seni Tari

Kelas/ Semester : VIII/ 1

Alokasi Waktu : 40 menit x 2 pertemuan

**1. Standar Kompetensi**

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

**2. Kompetensi Dasar**

Memperagakan tari etnik tunggal daerah nusantara ( Tari Pendet, Bali ).

**3. Indikator**

- Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar Tari Bali (tari Pendet). (*rasa ingin tahu dan kerja keras*)
- Siswa mampu mempragakan sikap ragam awal tari pendet berdasarkan keterangan guru secara mandiri dan bertanggung jawab. (*disiplin dan mandiri*).

**4. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar tari Bali pada sikap dan gerak kaki, badan, tangan, leher dan pandangan mata setelah mendapat penjelasan dari guru.
- b. Siswa dapat mengerti dan mempragakan kembali ragam awal tari pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri setelah mendapat penjelasan dari guru.

**5. Materi Pembelajaran**

Memperkenalkan Sikap-sikap dasar Tari Pendet

	• Nyalud ambil bokor	5-8
	• Proses berdiri	1-4
30.	Sogok kanan, agem kanan	5-8
31.	Agem Kanan	
	• Ngunjal angkihan	1-4
	▪ Luk nagastru	5-6
	• Sledet kanan, tengah, sudut	7-8
32.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	1-2
	• Angsel kanan	3-4
	• Ngesch	5-8
33.	Angsel cepat, persiapan sekar ura	1-4
34.	Sekar ura, ayab-ayab	3x8
35.	Ngegol ditempat	1-4
<b>B. PAKAED</b>		
36.	Ngumbang ombak segara	4x8

## 6. Model dan Metode Pembelajaran

- a. Demonstrasi
- b. Imitasi

## 7. Media dan Alat

- a. Kaset
- b. Guru

## 8. Langkah-langkah Pembelajaran

### 1. Pertemuan I

**a. Pendahuluan ( 10 menit)**

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Menanyakan kembali tentang hafalan dari sikap-sikap dasar tari bali pada saat pelajaran dahulu, kemudian pemanasan dan memotivasi siswa.

**b. Kegiatan Inti**

**1. Eksplorasi ( 10 menit )**

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan. Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

**2. Elaborasi (35 menit)**

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam tari pendet dari angsel ngeseh, agem kiri, ngelung, jalan ngegol, kemudian siswa menirukan gerakan ragam tari pendet dari angsel ngeseh, agem kiri, ngelung, jalan ngegol.

**3. Konfirmasi (15 menit)**

Guru memberikan penegasan yang berkaitan dengan ragam dari tari pendet sehingga peserta didik lebih memahami materi.

Peserta didik melakukan ragam tari pendet yang telah diberikan secara berurutan dengan percaya diri dan bersungguh-sungguh.

Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik.

**a. Pendahuluan ( 10 menit)**

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Menanyakan kembali tentang hafalan dari sikap-sikap dasar tari bali pada saat pelajaran dahulu, kemudian pemanasan dan memotivasi siswa.

**b. Kegiatan Inti**

**1. Eksplorasi ( 10 menit )**

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan. Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

**2. Elaborasi (35 menit)**

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam tari pendet dari angsel ngeseh, agem kiri, ngelung, jalan ngegol, kemudian siswa menirukan gerakan ragam tari pendet dari angsel ngeseh, agem kiri, ngelung, jalan ngegol.

**3. Konfirmasi (15 menit)**

Guru memberikan penguatan yang berkaitan dengan ragam dari tari pendet sehingga peserta didik lebih memahami materi.

Peserta didik melakukan ragam tari pendet yang telah diberikan secara berurutan dengan percaya diri dan bersungguh-sungguh.

Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik.





## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( RPP )

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok

Mata Pelajaran : Seni Budaya / Seni Tari

Kelas/ Semester : VIII/ 1

Alokasi Waktu : 40 menit x 4 pertemuan

**1. Standar Kompetensi**

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

**2. Kompetensi Dasar**

Memperagakan tari etnik tunggal daerah nusantara ( Tari Pendet, Bali ).

**3. Indikator**

- Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar Tari Bali (tari Pendet). (*rasa ingin tahu dan kerja keras*)
- Siswa mampu mempragakan sikap ragam awal tari pendet berdasarkan keterangan guru secara mandiri dan bertanggung jawab. (*disiplin dan mandiri*).

**4. Tujuan Pembelajaran**

- a. Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar tari Bali pada sikap dan gerak kaki, badan, tangan, leher dan pandangan mata setelah mendapat penjelasan dari guru.
- b. Siswa dapat mengerti dan mempragakan kembali ragam awal tari pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri setelah mendapat penjelasan dari guru.

**5. Materi Pembelajaran**

Memperkenalkan Sikap-sikap dasar Tari Pendet

A. PENGAWAK		
10.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	1-2
	• Angsel kanan	3-4
	• Ngeseh	5-6
11.	Ngelung Kiri	
	• Ngelung Kanan	7
		Jatuh hitungan 8
	• Ngelung Kiri	1-7
	• Luk nerudut atas	8
	• Nyereseq	1-4
	• Ngeseh	5-6
12.	Ngelung Kanan	
	• Ngelung kiri	7
		Jatuh hitungan 8
	• Ngelung kanan	1-7
	• Luk nerudut atas	8
	• Nyereseq	1-4
	• Ngeseh	5-6

13. Ngelung sledet pong (Ngelung cepat)		
• Ngelung kanan		7
• Ngelung kiri		Jatuh hitungan 8
• Ngelung sledet pong kiri		1-4
• Ngelung sledet pong kanan		5-8
• Ngelung sledet pong kiri		1-4
14. Angsel tugak		
• Angsel kiri		5-6
• Angsel kanan		7-8
15.	Ngutek	1-4
16.	Miles kiri, persiapan ngumbang	5-8
17.	Ngumbang Luk Penyalin	3x8
<b>B. PENGECET</b>		
18. Angsel tugak		
• Angsel kiri		1-2
• Ngeseh		3-4
• Sogok kanan		5-6
• Menjatuhkan agem kanan		7-8
19. Berputar atau Melingser		
• Melingser kanan		1x8
• Melingser kiri		1x8
• Melingser kanan		1x8



20.	Ngelung sledet pong (ngelung cepat)	
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
	• Ngelung sledet pong kanan	5-8
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
21.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	5-6
	• Ngeseh	7-8
22.	Ngutek	1-4
23.	Miles kiri, persiapan ngumbang	5-8
24.	Ngumbang Luk Penyalin	3x8

**6. Model dan Metode Pembelajaran**

- a. Demonstrasi
- b. Imitasi

**7. Media dan Alat**

- a. Kaset
- b. Guru

**8. Langkah-langkah Pembelajaran**

**1. Pertemuan I**

**a. Pendahuluan ( 10 menit)**

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Menanyakan kembali tentang hafalan dari sikap-sikap dasar tari bali pada saat pelajaran dahulu, kemudian memotivasi para siswa dan persepsi

**b. Kegiatan Inti**

**1. Eksplorasi ( 20 menit )**

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam awal tari pendet .

Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam awal tari pendet, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam awal tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

**2. Elaborasi (25 menit)**

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam awal tari pendet, kemudian siswa menirukan gerakan ragam awal tari pendet.

**3. Konfirmasi (15 menit)**

Guru memberikan penegasan yang berkaitan dengan ragam awal tari pendet sehingga peserta didik lebih memahami materi.

Peserta didik melakukan ragam awal tari pendet yang telah diberikan secara berurutan dengan percaya diri dan bersungguh-sungguh.

Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik.

**c. Penutup ( 10 menit)**

- Siswa menampilkan bersama-sama ragam awal yang sudah diajarkan.
- Guru memberi tugas siswa untuk menghafal ragam awal tari pendet yang diberikan.
- Mengajak berdoa bersama.
- Mengucapkan salam penutup.

## 2. Pertemuan II

### d. Pendahuluan ( 10 menit)

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Mengulang kembali sikap ragam awal tari Pendet

### e. Kegiatan Inti

#### 4. Eksplorasi ( 20 menit )

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam awal tari pendet .

Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam awal dan ragam bagian kedua tari pendet, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam awal tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

#### 5. Elaborasi (25 menit)

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam awal dan ragam bagian kedua tari pendet, kemudian siswa menirukan gerakan ragam awal tari pendet.

#### 6. Konfirmasi (15 menit)

Guru memberikan penegasan yang berkaitan dengan ragam awal tari pendet sehingga peserta didik lebih memahami materi.

Peserta didik melakukan ragam awal dan bagian kedua tari pendet tari pendet yang telah diberikan secara berurutan dengan percaya diri dan bersungguh-sungguh.

Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik.



## Keterangan

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

SK : Sangat Kurang

f. Penilaian :

Jumlah Skor yang dicapai siswa	
_____	X 100
Jumlah Skor Maks yang mungkin dicapai siswa	

Depok, 2013

Mengetahui,

Guru Pengampu



Sriyatun, S/Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Mahasiswa Peneliti



Ni Luh Putu Wiardani

NIM : 09209241037

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### ( RPP )

Sekolah : SMP Negeri 4 Depok  
 Mata Pelajaran : Seni Budaya / Seni Tari  
 Kelas/ Semester : VIII/ 1  
 Alokasi Waktu : 40 menit x 2 pertemuan

#### 1. Standar Kompetensi

Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

#### 2. Kompetensi Dasar

Memperagakan tari etnik tunggal daerah nusantara ( Tari Pendet, Bali ).

#### 3. Indikator

- Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar Tari Bali (tari Pendet). (*rasa ingin tahu dan kerja keras*)
- Siswa mampu memperagakan sikap ragam awal tari pendet berdasarkan keterangan guru secara mandiri dan bertanggung jawab. (*disiplin dan mandiri*).
- Siswa mampu mengetahui rias dan busana tari Pendet. (*Cinta Tanah Air*)

#### 4. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi sikap dan gerak dasar tari Bali pada sikap dan gerak kaki, badan, tangan, leher dan pandangan mata setelah mendapat penjelasan dari guru.
- Siswa dapat mengerti dan memperagakankembali ragam awal tari pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri setelah mendapat penjelasan dari guru.
- Siswa dapat mengetahui rias dan busana tari Pendet setelah mendapat penjelasan dari guru



4. Angsel tugak		
• Ngunjal angkihan		1-4
• Angsel kiri		5-6
• Angsel kanan		7-8
• Ngeseh		1-2
• Angsel kiri		3-4
• Sogok kiri		5-6
• Menjatuhkan agem kiri		7-8
5. Agem kiri		
• Ngunjal angkihan		1-4
• Luk nagastru		5-6
• Sledet kiri		7-8
• Luk nerudut		1-4
• Luk nagastru		5-6
• Sledet kiri, tengah, sudut		7-8
6. Angsel tugak		
• Ngunjal angkihan		1-4
• Angsel kanan		5-6
• Angsel kiri		7-8
• Ngeseh		1-2
• Miles kanan, kiri, kanan		3-6
• Menjatuhkan Ngegol		7-8
7.	Ngegol hadap kanan	
	• Ngegol ditempat	2x8

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ngegol hadap kanan</li> </ul>	1x8
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ngegol hadap depan</li> </ul>	1x8
8.	Ngegol hadap kiri <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ngegol ditempat</li> <li>• Ngegol hadap kiri</li> <li>• Ngegol hadap depan</li> </ul>	2x8 1x8 1x8
9.	Ngegol ditempat	1-8
<b>B. PENGAWAK</b>		
10.	Angsel tugak <ul style="list-style-type: none"> <li>• Angsel kiri</li> <li>• Angsel kanan</li> <li>• Ngeseh</li> </ul>	1-2 3-4 5-6
11.	Ngelung Kiri <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ngelung Kanan</li> <li>• Ngelung Kiri</li> <li>• Luk nerudut atas</li> <li>• Nyereseg</li> <li>• Ngeseh</li> </ul>	7 Jatuh hitungan 8 1-7 8 1-4 5-6



12.	Ngelung Kanan	
	• Ngelung kiri	7
		Jatuh hitungan 8
	• Ngelung kanan	1-7
	• Luk nerudut atas	8
	• Nyereseg	1-4
	• Ngeseh	5-6
13.	Ngelung sledet pong (Ngelung cepat)	
	• Ngelung kanan	7
	• Ngelung kiri	Jatuh hitungan 8
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
	• Ngelung sledet pong kanan	5-8
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
14.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	5-6
	• Angsel kanan	7-8
15.	Ngutek	1-4
16.	Miles kiri, persiapan ngumbang	5-8
17.	Ngumbang Luk Penyalin	3x8
<b>C. PENGECET</b>		
18.	Angsel tugak	

	• Angsel kiri	1-2
	• Ngeseh	3-4
	• Sogok kanan	5-6
	• Menjatuhkan agem kanan	7-8
19.	Berputar atau Melingser	
	• Melingser kanan	1x8
	• Melingser kiri	1x8
	• Melingser kanan	1x8
20.	Ngelung sledet pong (ngelung cepat)	
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
	• Ngelung sledet pong kanan	5-8
	• Ngelung sledet pong kiri	1-4
21.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	5-6
	• Ngesch	7-8
22.	Ngutek	1-4
23.	Miles kiri, persiapan ngumbang	5-8
24.	Ngumbang Luk Penyalin	3x8
<b>D. PANGADENG</b>		
25.	Angsel tugak	
	• Angsel Kiri	1-2
	• Ngesch	3-4
	• Sogok kanan	5-6
	• Agem Kanan	7-8

26.	Duduk matimpuh, posisi agem kanan	
	• Ulap-ulap kanan	1-4
	• Nyalud ambil bunga	5-8
	• Mangenjali Kanan, menaburkan bunga	1-8
27.	Duduk matimpuh, posisi agem kiri	
	• Ulap-ulap kiri	1-4
	• Nyalud ambil bunga	5-8
	• Mangenjali Kiri, menaburkan bunga	1-8
28.	Duduk matimpuh, posisi agem kanan	
	• Ulap-ulap kanan	1-4
	• Nyalud ambil bunga	5-8
	• Mangenjali Kanan, menaburkan bunga	1-8
29.	Duduk matimpuh, posisi agem kiri	
	• Ulap-ulap kiri	1-4
	• Nyalud ambil bokor	5-8
	• Proses berdiri	1-4
30.	Sogok kanan, agem kanan	5-8
31.	Agem Kanan	
	• Ngunjat angkihan	1-4
	• Luk nagastu	5-6
	• Sledet kanan, tengah, sudut	7-8
32.	Angsel tugak	
	• Angsel kiri	1-2
		3-4

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Angsel kanan</li> <li>• Ngeseh</li> </ul>		5-8
33.	Angsel cepat, persiapan sekar ura	1-4
34.	Sekar ura, ayab-ayab	3x8
35.	Ngegol ditempat	1-4
<b>E. PAKAED</b>		
36.	Ngumbang ombak segara	4x8

2. Kain Prada, Sabuk Prada, Tutup Dada, Bunga Semanggi, Subang, Bunga Emas, Cemara, Bunga Kamboja, iringan tari Pendet

**6. Model dan Metode Pembelajaran**

- Demonstrasi
- Imitasi

**7. Media dan Alat**

- Kaset
- Guru

**8. Langkah-langkah Pembelajaran**

**1. Pertemuan I**

**a. Pendahuluan ( 10 menit)**

- Guru memasuki kelas tepat waktu
- Guru Mengucapkan salam dengan ramah kepada siswa ketika memasuki ruang kelas
- Para siswa dan guru berdoa sebelum memulai pelajaran
- Guru mengabsen para siswa
- Menanyakan kembali tentang hafalan dari sikap-sikap dasar tari bali pada saat pelajaran dahulu, kemudian pemanasan dan memotivasi siswa

## **b. Kegiatan Inti**

### **1. Eksplorasi ( 10 menit )**

Siswa memperhatikan dan memperagakan penjelasan guru tentang ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan. Setelah guru selesai memperagakan bagian ragam tari pendet dari jalan ngegol, angsel ngeseh, agem kanan, guru meminta siswa untuk memperagakan kembali ragam tari pendet dari jalan ngegol, sampai tabur bunga tari pendet dengan sungguh-sungguh dan percaya diri.

### **2. Elaborasi (35 menit)**

Siswa merespon penjelasan tentang gerak yang dijelaskan oleh guru. Siswa memperhatikan demonstrasi ragam tari pendet dari Jalan ngegol sampai tabur bunga dan memperhatikan demonstrasi tata rias dan busana tari Pendet, kemudian siswa menirukan ragam tari pendet dari Jalan ngegol sampai tabur bunga dan memperhatikan demonstrasi tata rias dan busana tari Pendet yang dilakukan oleh guru didepan kelas dengan percaya diri dan santun dengan cara mementaskan.

### **3. Konfirmasi (15 menit)**

Guru memberi penegasan dan tanggapan terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik sehingga peserta didik lebih memahami materi. Peserta didik memperhatikan komentar Guru tentang penampilan tari dengan bersungguh-sungguh. Guru memberikan apresiasi terhadap penampilan tari yang dilakukan oleh peserta didik

## **c. Penutup ( 10 menit)**

- Peserta didik melakukan refleksi bersama-sama
- Menutup pelajaran dengan doa dan salam

- Guru mengucapkan salam dan peserta didik keluar kelas dengan tertib

## 9. Sumber Belajar

- Video Tari Bali ( Dokumentasi Pribadi)
- Internet

## 10. Penilaian

- a. Teknik : Tes Unjuk kerja  
b. Bentuk : Tes Uji petik kerja Produk  
c. Instrumen :

1) Peragakan gerak Tari Pendet dengan iringan !

- d. Kunci Jawaban : -----
- e. Pedoman Penilaian :

## Pertemuan 1

[illegible]



## Keterangan

- SB : Sangat Baik  
 B : Baik  
 C : Cukup  
 K : Kurang  
 SK : Sangat Kurang

f. Penilaian :

Jumlah Skor yang dicapai siswa

X 100

Jumlah Skor Maks yang mungkin dicapai siswa

Depok,

2013

Mengetahui,

Guru Pengampu



Sriyatun, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Mahasiswa Peneliti



Ni Luh Putu Wiardani

NIM : 09209241037

**LAMPIRAN 2**

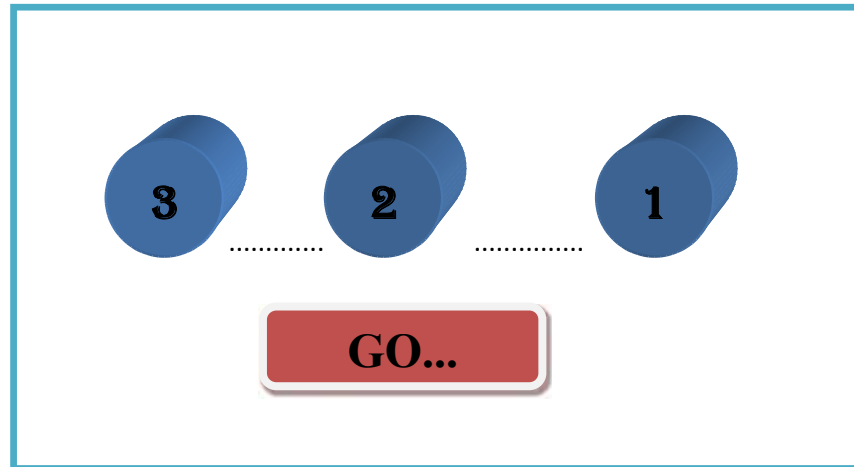
**PERANGKAT PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**

**PEMBELAJARAN**



## DESAIN STORY BOARD SEBELUM DIREVISI

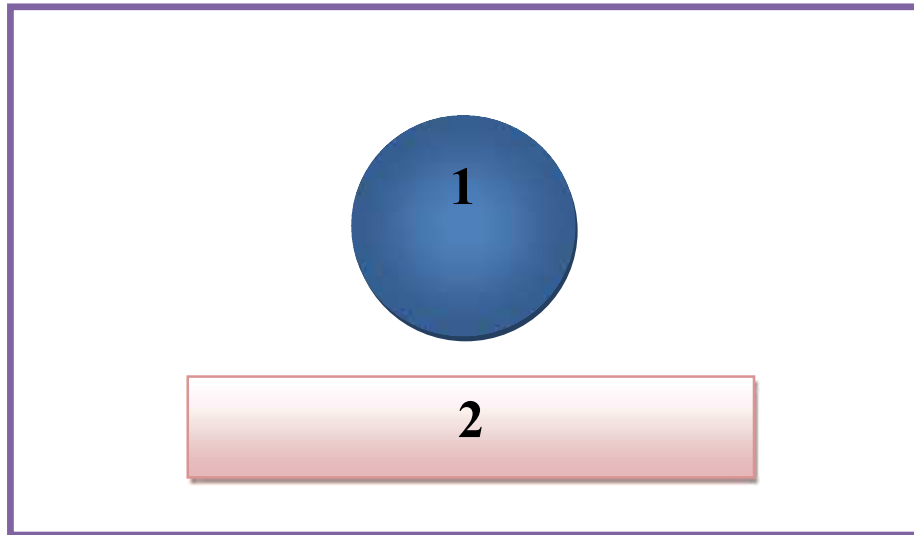
### 1. Halaman Mulai



**Keterangan** : 3, 2, 1 adalah hitungan mundur  
Go adalah tanda untuk memulai

**Penjelasan** : Sebagai halaman untuk memulai dengan hitungan mundur dan dasar untuk memulai. Setelah animasi ini selesai kemudian, aplikasi masuk ke halaman identitas dan judul.

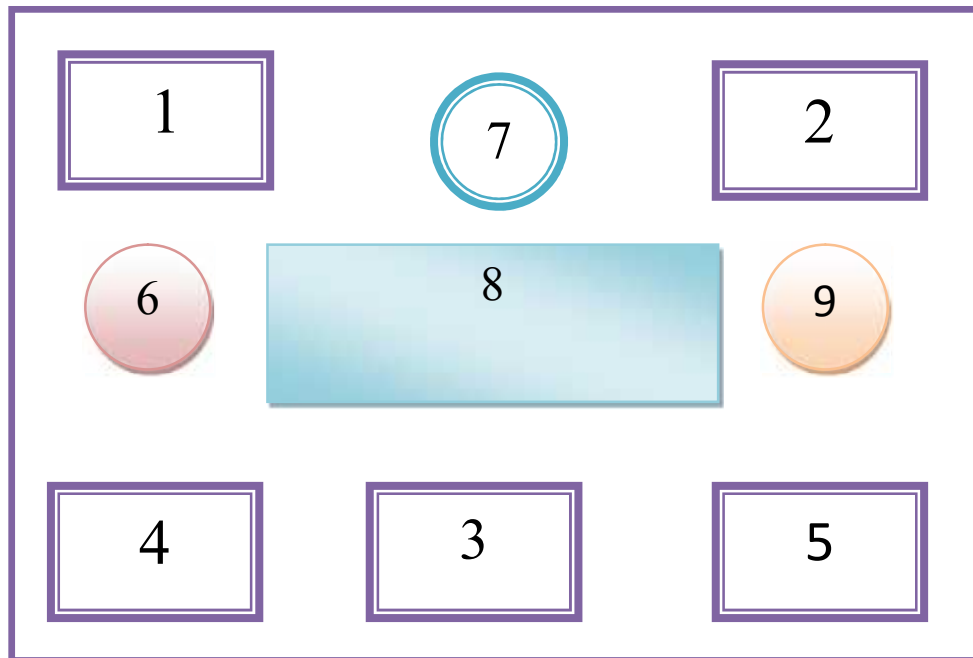
## 2. Identitas dan Judul



**Keterangan** : 1. Logo UNY      2. Judul Multimedia Interaktif Tari Pendet

**Penjelasan** : Dari halaman mulai kemudian masuk ke halaman Identitas dan Judul. Setelah animasi ini selesai kemudian aplikasi langsung masuk ke halaman menu utama.

### 3. Menu Utama

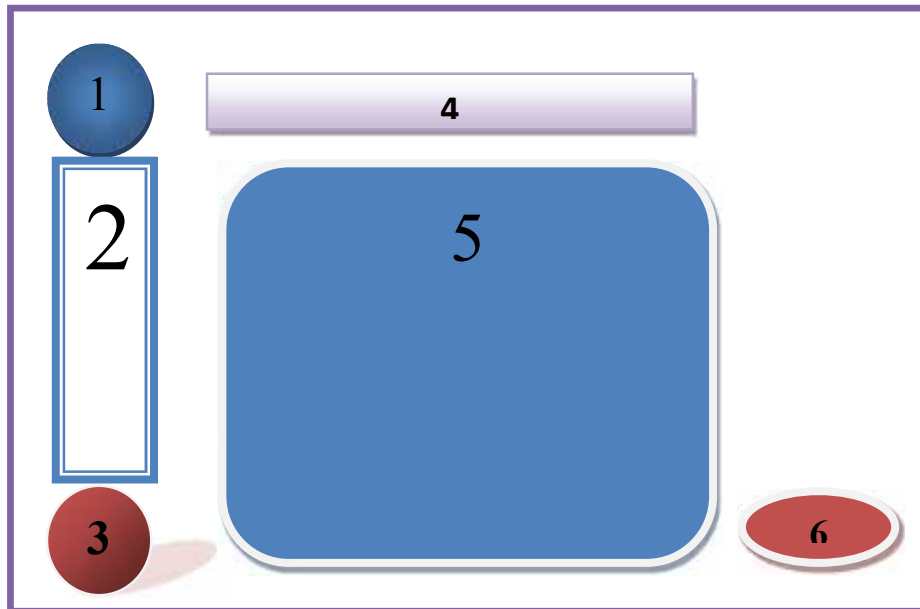


**Keterangan :**

1. Petunjuk
2. Pendahuluan
3. Materi
4. Profil
5. Daftar Pustaka
6. Gambar Bokor
7. Logo UNY
8. Judul Pembelajaran Multimedia Interaktif Pendet
9. Gambar Pendet

**Penjelasan :** Pada halaman menu utama berisikan *icon-icon* yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan dengan cara menampilkan *icon-icon* yang bertujuan agar pengguna bisa mengakses *icon-icon* yang dikehendaki.

#### 4. Petunjuk

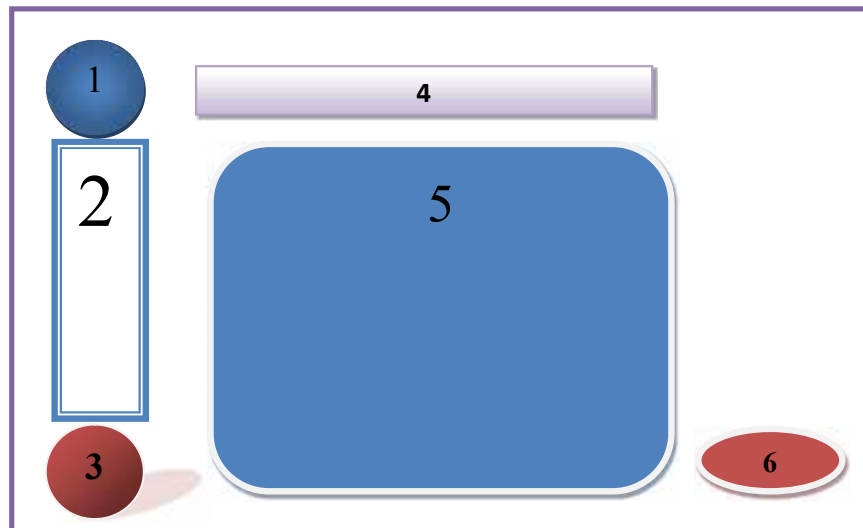


**Keterangan :**

1. Gambar Bokor
2. Judul Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Teks Judul Halaman
5. Teks Isi
6. Menu Kembali ke Menu Utama

**Penjelasan :** Pada halaman petunjuk ditampilkan tentang petunjuk penggunaan pembelajaran multimedia interaktif. Penjelasan tersebut berada pada kolom teks isi (ada cara-cara dan gambar *bullet* yang menjadi tanda-tanda yang akan dipakai). Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol keluar.

## 5. Halaman Pendahuluan

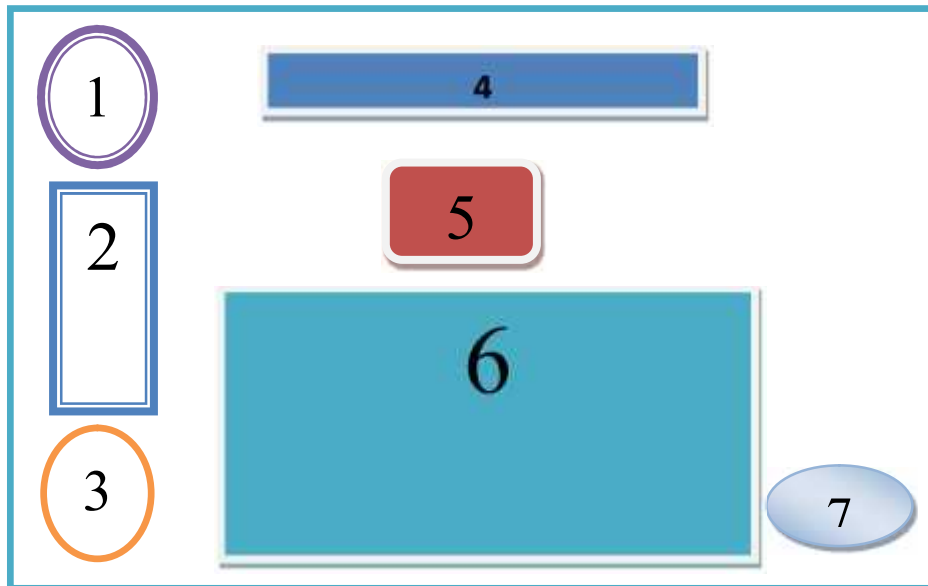


**Keterangan :**

1. Gambar Bokor
2. Judul Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Teks Judul Halaman
5. Teks Isi
6. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada halaman pendahuluan ditampilkan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam media pembelajaran. Penyampaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dimaksudkan agar pengguna memahami tujuan pembelajaran melalui media yang dikembangkan. Dalam hal tampilan, halaman pendahuluan berisi penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi, apabila sudah mengerti pilih tombol menu kembali.

## 6. Halaman Profil

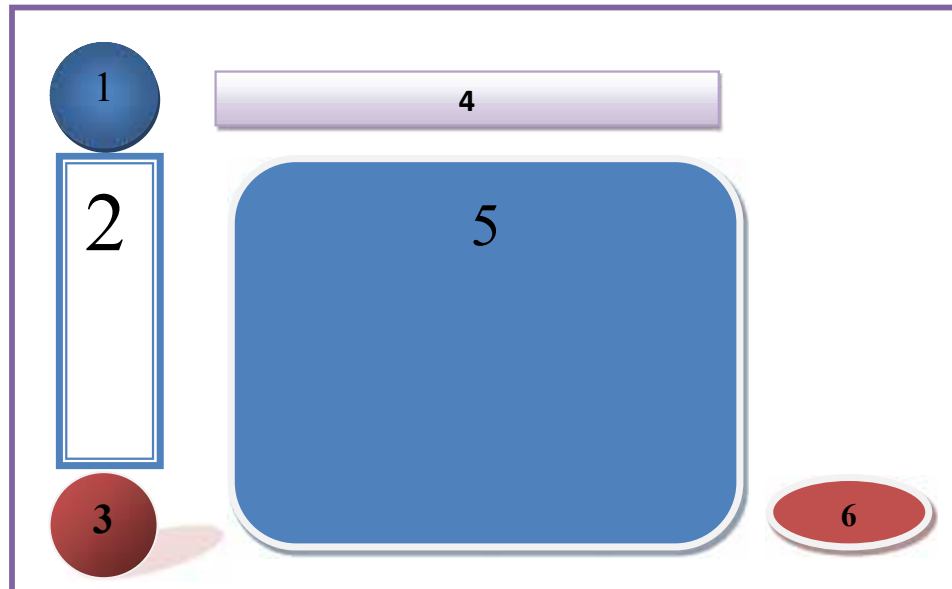


### Keterangan :

1. Gambar Bokor
2. Judul Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Judul dari halaman
5. Foto Pengembang
6. Teks Isi
7. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada halaman profil ditampilkan profil pengembang media pembelajaran. Dalam hal tampilan, halaman profil sama dengan tampilan pada halaman petunjuk, pendahuluan, dan Daftar Pustaka yaitu penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi yang disertai foto pengembang. Setelah selesai dapat kembali ke menu utama.

## 7. Daftar Pustaka

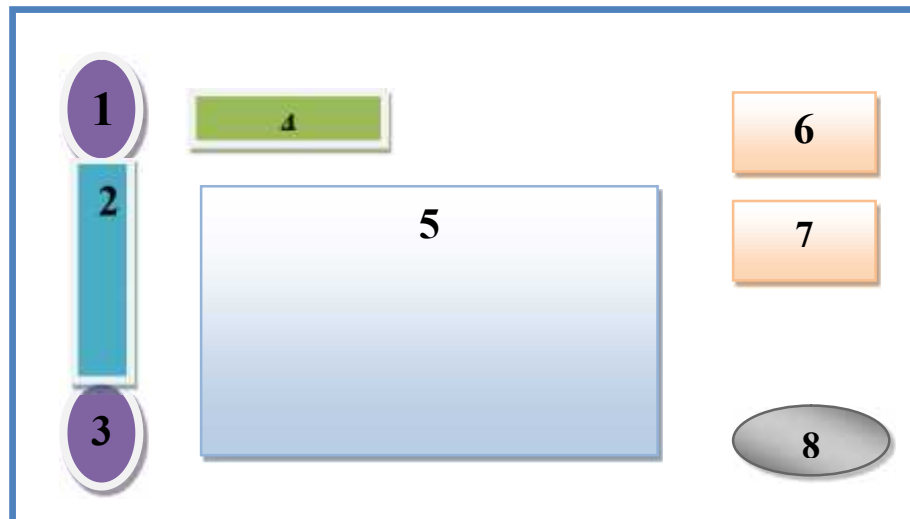


**Keterangan :**

1. Gambar Bokor
2. Judul Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Teks Judul Halaman
5. Teks Isi
6. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada halaman daftar pustaka ditampilkan daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran. Dalam hal tampilan, halaman daftar pustaka sama dengan tampilan pada halaman petunjuk pendahuluan, dan profil yaitu penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi dan setelah selesai kembali lagi ke menu utama.

## 8. Halaman Materi



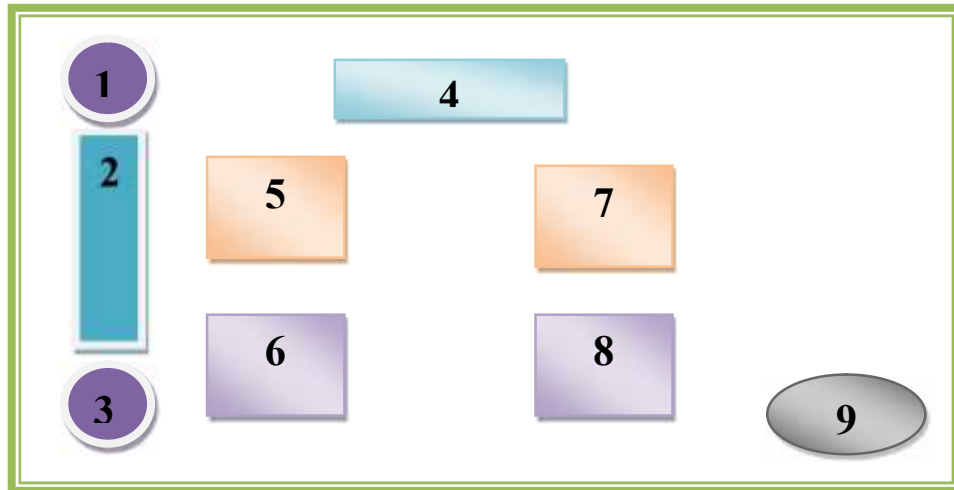
### Keterangan :

1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Teks Judul Halaman
5. Menu Materi Wawasan
6. Menu Materi Ekspresi
7. Teks Isi
8. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses materi, maka dalam teks judul akan berisi judul materi dan teks isi berisikan pedoman memilih materi. Didalam materi terdapat dua buah menu yakni menu wawasan dan menu ekspresi. Jika salah satu menu dipilih maka akan terdapat halaman evaluasi atau *user* dapat memilih menu kembali yaitu ke menu utama.



## 9. Halaman Materi Bagian Wawasan



### Keterangan :

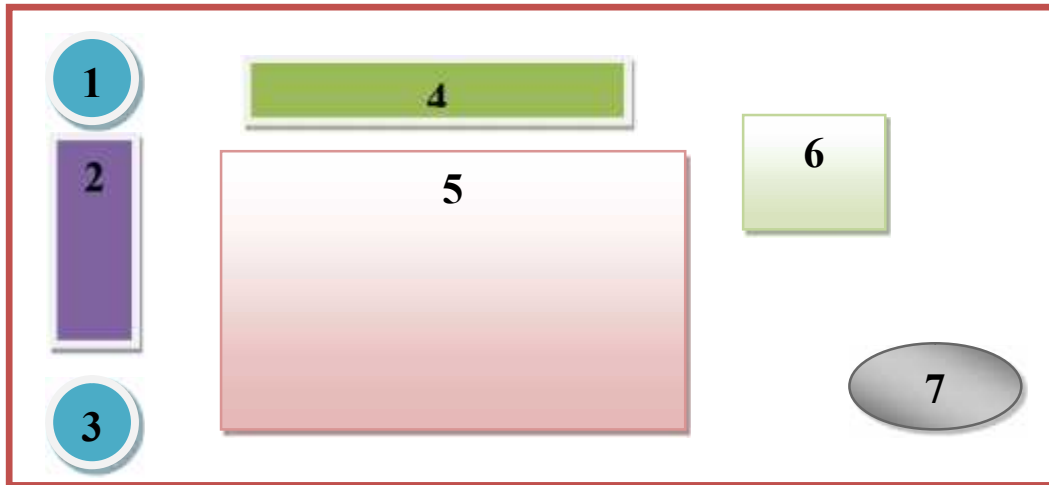
1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Judul teks halaman
5. Menu identifikasi
6. Menu foto
7. Menu iringan
8. Evaluasi
9. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* memilih menu materi bagian wawasan maka akan ada tampilan seperti diatas. Disini ada 3 pilihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menu Identifikasi : untuk mengakses pada halaman materi identifikasi ada sejarah dan patokan-patokan baku dalam tari pendet.
- b. Menu Foto : untuk mengakses foto-foto yang berkaitan dengan tari pendet disini ada rias, properti, busana (slendang, sabuk, kamen prada), sanggul ( cemara, bunga mas, bunga kamboja).
- c. Irianan : Irianan tari pendet
- d. Evaluasi : setelah mempelajari ke tiga menu tersebut maka ada menu evaluasi.

Jika telah melaksanakan semua menu atau hanya menu evaluasi maka ada tombol kembali ke menu wawasan atau balik ke menu utama lagi.

**a. Identifikasi**

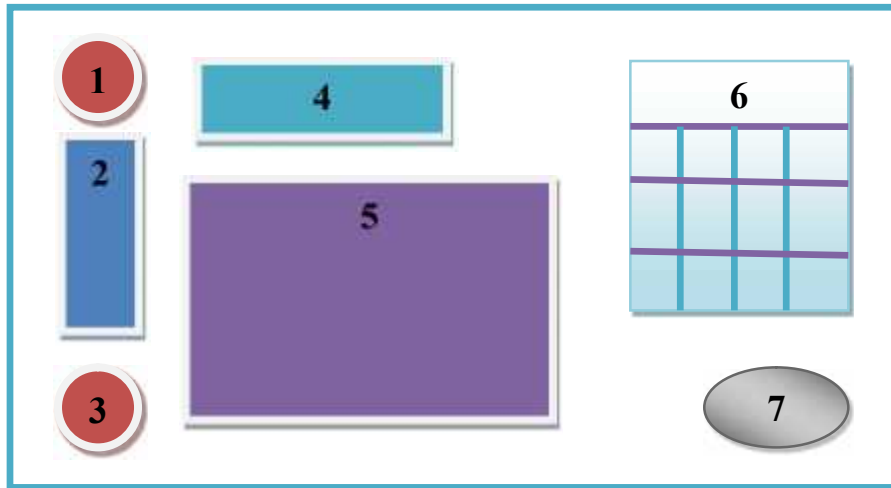


**Keterangan :**

1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Judul Teks
5. Teks Isi
6. Menu Patokan Baku
7. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat user mengakses menu identifikasi maka akan muncul tampilan seperti diatass, disini ada berita tentang sejarah singkat tari pendet, pencipta tari pendet, dan sinopsis tari pendet. Kemudian user memilih menu patokan baku untuk mengetahui patokan atau dasar dari tari Bali, setelah membuka keduanya ada tombol menu kembali untuk ke menu wawasan atau dapat langsung ke evaluasi.

### b. Halaman Foto

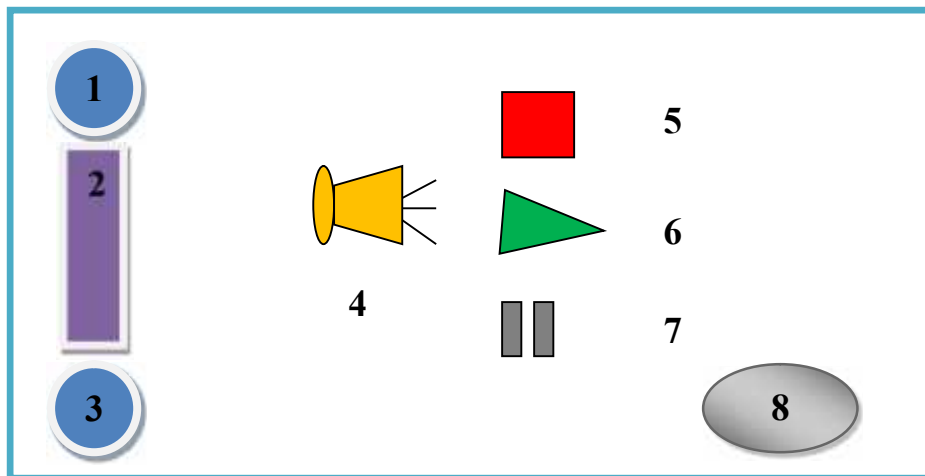


#### Keterangan :

1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Nama Foto
5. Foto
6. Pilihan Foto (Show List)
7. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses menu foto maka akan muncul tampilan seperti diatas, pada halaman ini terdapat kolom untuk menunjukan gambar atau foto yang akan dipilih salah satunya, dan terdapat pilihan foto, dan menu kembali. (Untuk melihat foto, dapat dilakukan dengan cara memilih kursor pada pilihan foto.)

### c. Halaman Iringan

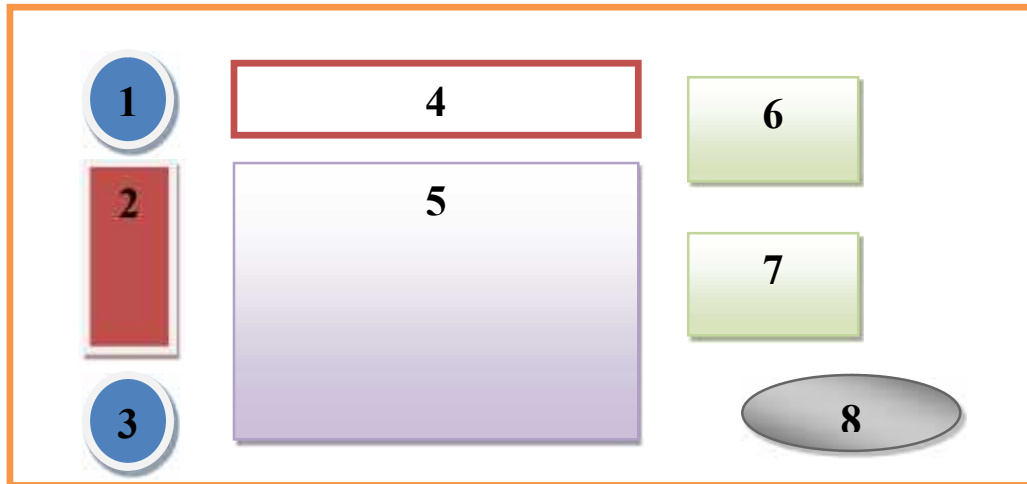


#### Keterangan :

1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Musik Tari Pendet
5. Stop
6. Play
7. Pause
8. Menu Kembali

**Penjelasan** : Pada saat pengguna mengakses menu musik Tari Pendet maka akan terdengar suara musik iringan Tari Pendet. Disana ada tombol *play*, *stop*, *pause* kemudian untuk mengakhiri bisa memilih menu kembali yang langsung ke halaman evaluasi. Setelah menyelesaikan evaluasi dapat kembali ke menu utama atau keluar.

## 10. Evaluasi

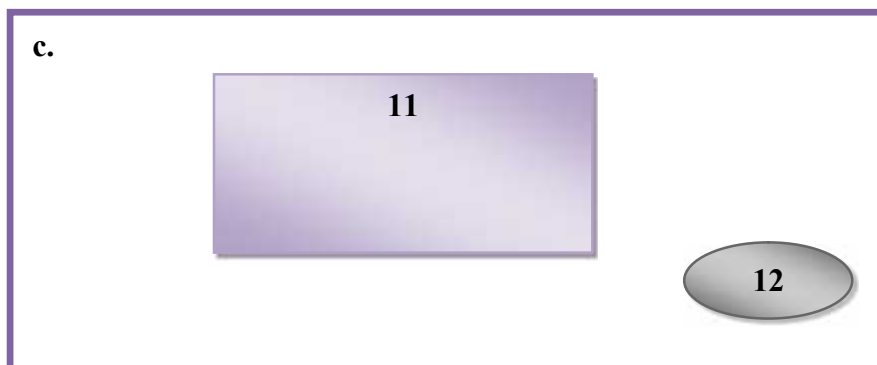
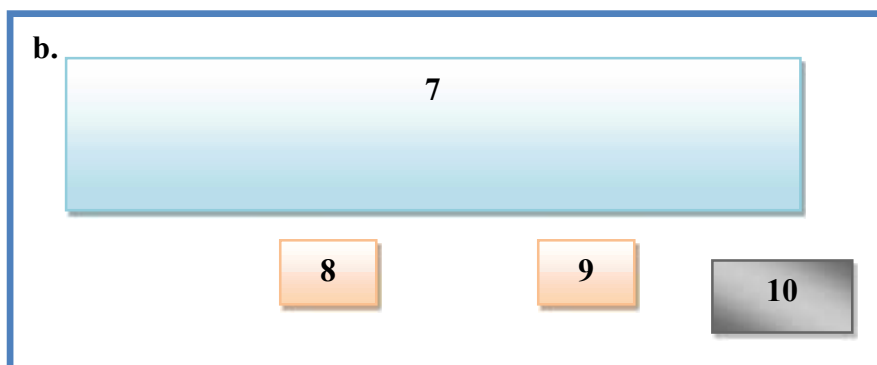
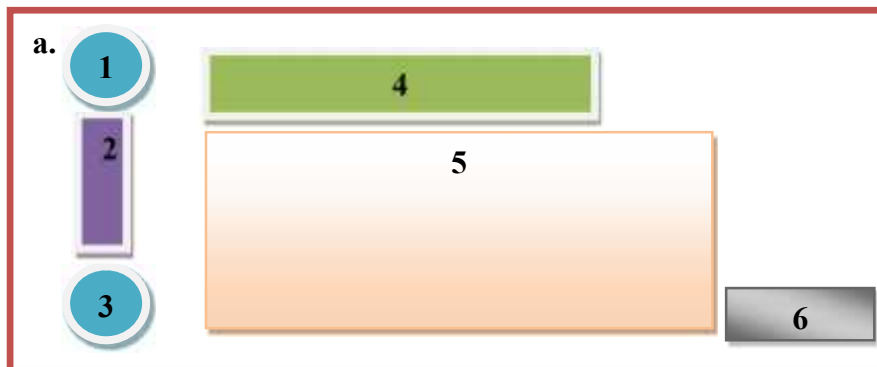


### Keterangan :

1. Gambar Bokor
2. Judul Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Judul Teks
5. Teks Isi
6. Tebak Wawasan
7. Tebak Gerak
8. Menu Keluar

**Penjelasan** : Ada dua jenis evaluasi yang disajikan yaitu tebak wawasan dan tebak gerak. Pada saat *user* mengakses menu evaluasi tampilan yang keluar adalah judul teksnya evaluasi Tari Pendet berupa penjelasan serta petunjuk soal itu apa saja. (menu tebak wawasan di khususnya untuk evaluasi di bagian wawasan Tari Pendet jadi langsung dari wawasan langsung ke halaman evaluasi, akan tetapi user bisa mencoba menggunakan evaluasi tebak gerak juga). Setelah membaca petunjuk soal kemudian pilih evaluasi tebak wawasan, apabila tidak ingin mencoba evaluasi dapat kembali ke menu utama atau keluar.

**a. Evaluasi Tebak Wawasan**

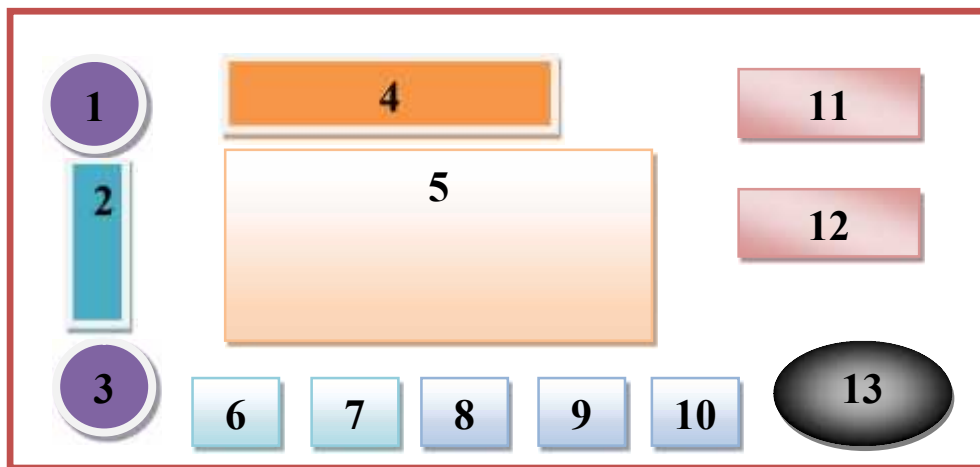


**Keterangan :**

- |                         |                         |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Gambar Bokor         | 8. Benar ( Pil Jawaban) |
| 2. Juduk Media          | 9. Salah ( Pil Jawaban) |
| 3. Gambar Pendet        | 10. Lanjut / Cek        |
| 4. Judul Soal           | 11. Nilai               |
| 5. Petunjuk Soal        | 12. Pilihan Keluar      |
| 6. Menu Lanjut/ Kembali |                         |
| 7. Pertanyaan Soal      |                         |

**Penjelasan :** Sebelum ke evaluasi Tebak Wawasan ada petunjuk pengerjaannya. Evaluasi Tebak Wawasan terdiri dari 10 soal. Setelah memilih jawaban, *user* dapat mengakses soal selanjutnya dengan memilih menu lanjut. Pada halaman soal terakhir menu lanjut berubah menjadi menu cek. Menu ini berfungsi untuk menampilkan hasil atau nilai yang diperoleh. Pada saat pengguna mengakses menu cek maka ada tanda yang mana yang belum dikerjakan kemudian kalau sudah benar menampilkan hasil atau nilai kemudian pilihan menu keluar untuk kembali ke menu utama atau ingin keluar dari tampilan.

### 11. Pilihan Materi Bagian Ekspresi



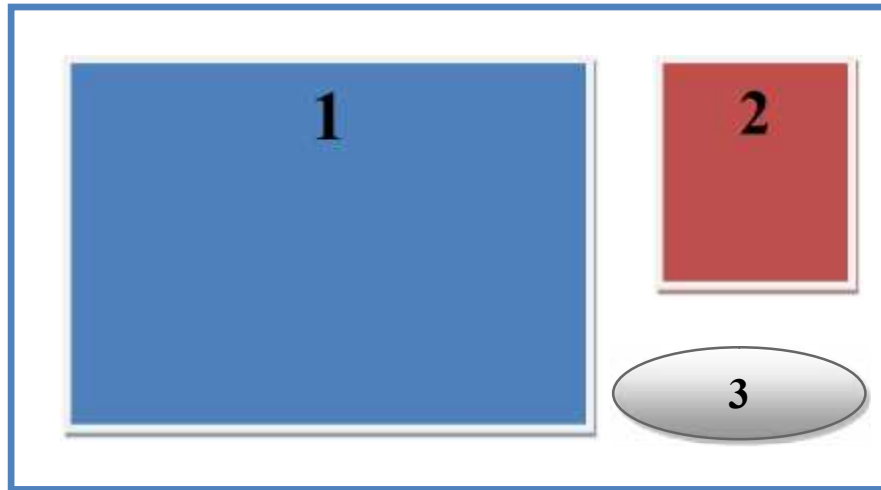
**Keterangan :**

1. Gambar Bokor
2. Juduk Media Pembelajaran
3. Gambar Pendet
4. Teks Judul Halaman
5. Teks Keterangan Video
6. Menu Video Tari Utuh
7. Menu Video Ragam Gerak Pendet
8. Menu Video Latihan Pertama
9. Menu Video Latihan Kedua
10. Menu Video Latihan Ketiga
11. Menu Lihat Video
12. Evaluasi
13. Menu Kembali

**Penjelasan :** Halaman ini berfungsi untuk menampilkan menu pilihan video yang akan diakses dan keterangan tentang video yang akan ditampilkan halaman ini muncul setelah pengguna mengakses menu video pada halaman materi ekspresi. Menu lihat video digunakan untuk melihat video yang telah dipilih, menu kembali digunakan untuk kembali pada halaman materi ekspresi, akan tetapi apabila sudah sampai latihan ketiga maka akan langsung ke menu evaluasi.



**a. Lihat Video**

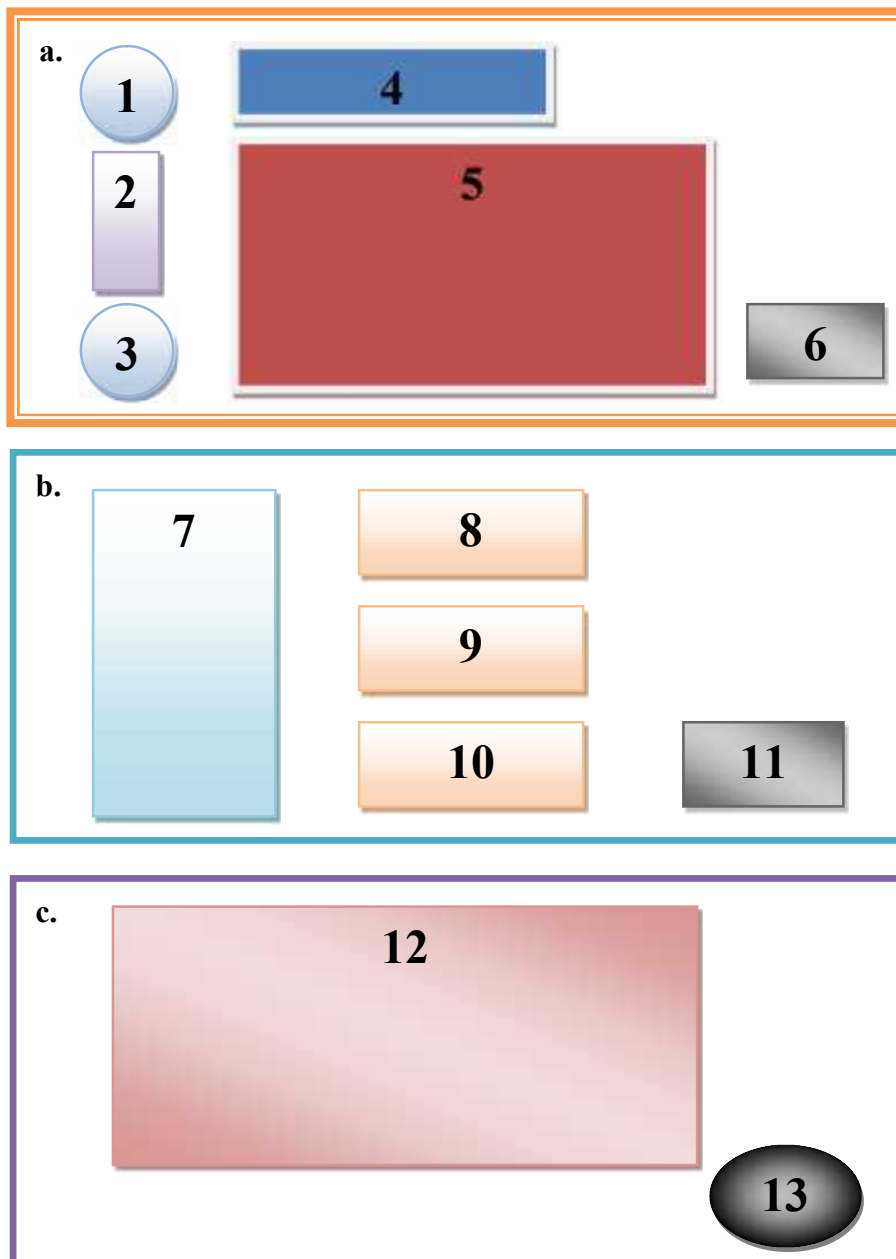


**Keterangan :**

1. Tampilan Video
2. Pilihan Video
3. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses menu lihat video pada halaman materi ekspresi maka akan muncul tampilan seperti diatas. Pada halaman ini terdapat kolom untuk menunjukan tampilan video, pilihan video dan menu *back* untuk ke bagian ekspresi. *User* dapat memulainya dengan mengarahkan kursor pada pilihan video dan memilih menu kembali yang bertujuan untuk kembali pada halaman video. (Apabila ke menu latihan tiga maka langsung ke menu evaluasi tidak kembali ke halaman ekspresi).

### b. Evaluasi Tebak Gerak



#### Keterangan :

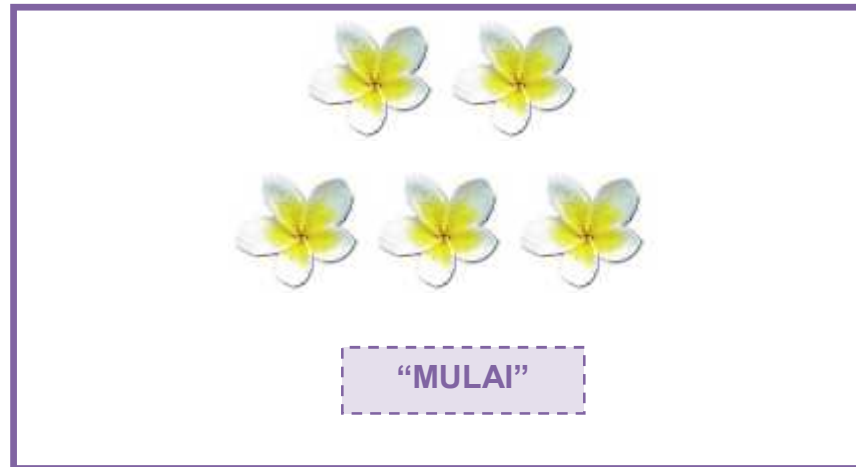
- |                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Gambar Bokor         | 8. Pilihan 1        |
| 2. Juduk Media          | 9. Pilihan 2        |
| 3. Gambar Pendet        | 10. Pilihan 3       |
| 4. Judul Soal           | 11. Lanjut atau Cek |
| 5. Petunjuk Soal        | 12. Nilai           |
| 6. Menu Lanjut/ Kembali | 13. Pilihan Keluar  |
| 7. Video Soal           |                     |

**Penjelasan** : Sebelum ke evaluasi Tebak Gerak ada petunjuk pengerjaannya kemudian baru lanjut ke evaluasi Tebak Gerak, di bagian ini ada sepuluh ragam gerak tari Pendet, kemudian user diminta untuk memilih nama ragam yang sesuai dengan video yang ditampilkan. Pertanyaan Tebak Gerak terdiri dari sepuluh Soal dan tiga pilihan jawaban. Setelah memilih jawaban user dapat mengakses soal selanjutnya dengan memilih menu lanjut.

Pada halaman soal terakhir menu lanjut berubah menjadi menu cek. Menu ini berfungsi untuk menampilkan hasil atau nilai yang diperoleh. Pada saat pengguna mengakses menu cek maka disana ada tanda yang belum dikerjakan. Kemudian kalau sudah selesai menampilkan hasil atau nilai

## DESAIN STORY BOARD SETELAH DIREVISI

### a. Halaman Mulai



**Keterangan** : Bunga Kamboja berjumlah 5 biji kemudian secara  
Perlahan-lahan menghilang satu persatu  
Kemudian muncul “MULAI” adalah tanda  
untuk memulai

**Penjelasan** : Sebagai halaman untuk memulai dengan menghilangnya 5  
kamboja secara satu persatu, setelah itu muncul tulisan “MULAI”. Setelah  
animasi ini selesai kemudian, aplikasi masuk ke halaman identitas dan  
judul.

### b. Identitas dan Judul



#### Keterangan :

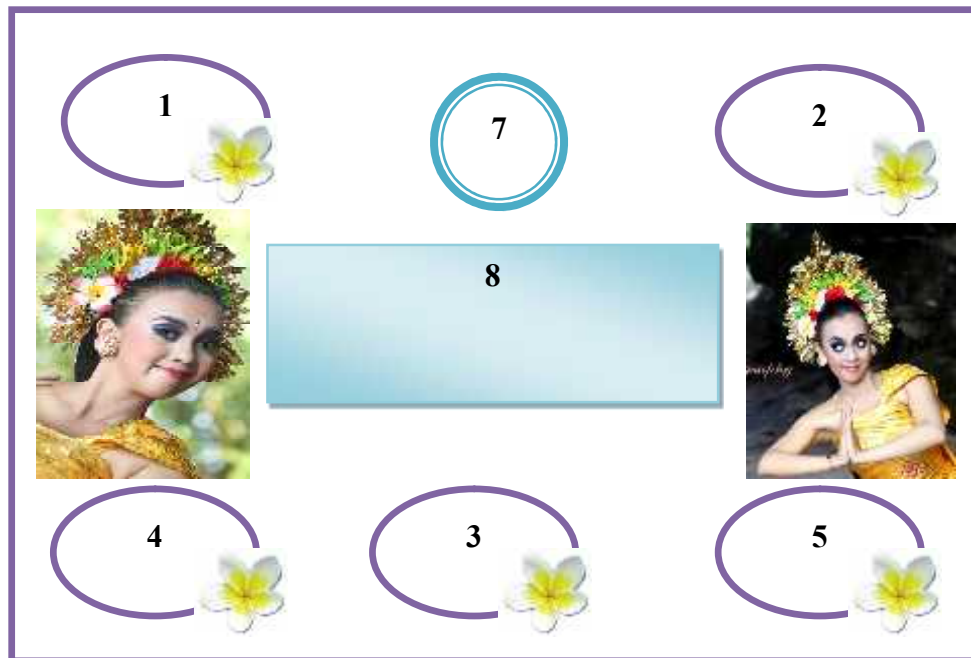
1. Gambar Penari Pendet
2. Gambar Penari Pendet
3. Judul “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”

#### Penjelasan :

*Background* yang dipakai adalah gedung FBS UNY dengan blur 75%, Kemudian untuk gambar dan judul dengan blur 100%, Teks Judul diberi *outline* warna putih, nama dan ukuran huruf disesuaikan. Ada musik gamelan Bali. Gambar dan judul bisa muncul perlahan-lahan, kemudian menghilang langsung masuk ke halaman menu utama.

Dari halaman mulai kemudian masuk ke halaman Identitas dan Judul. Setelah animasi ini selesai kemudian aplikasi langsung masuk ke halaman menu utama.

### c. Menu Utama

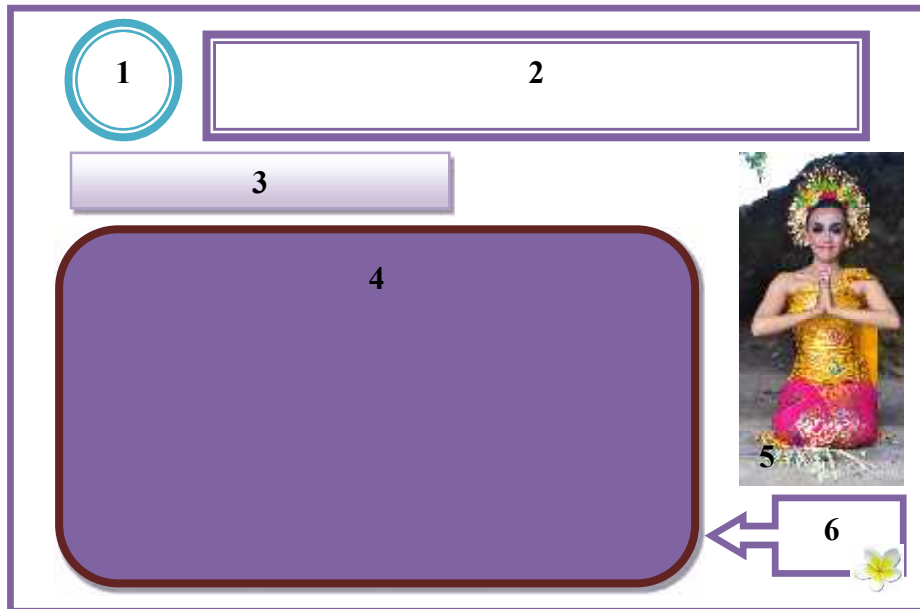


#### Keterangan :

10. Petunjuk
11. Pendahuluan
12. Pembelajaran
13. Profil Pengembang
14. Daftar Pustaka
15. Gambar Penari Pendet Close-Up wajah 1
16. Logo UNY
17. Judul Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet  
(Diberi Tulisan Outline Putih)
18. Gambar Penari Pendet Close-Up wajah 2

**Penjelasan :** Pada halaman menu utama berisikan *icon-icon* yang dapat digunakan untuk memudahkan pengguna dalam memenuhi kebutuhan dengan cara menampilkan *icon-icon* yang bertujuan agar pengguna bisa mengakses *icon-icon* yang dikehendaki. Warna *background* ungu tua dengan gradasi warna.

#### d. Petunjuk



#### Keterangan :

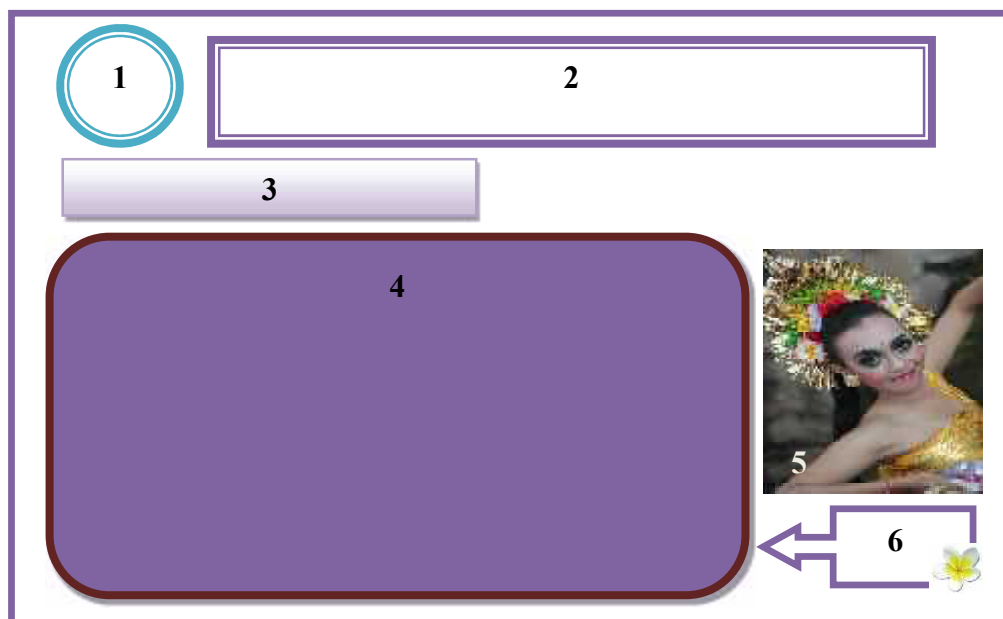
- 7. Logo UNY
- 8. Judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”
- 9. Teks Judul Halaman “ PETUNJUK”
- 10. Teks Isi
- 11. Gambar Penari Pendet
- 12. Menu Kembali ke “Menu Utama”

#### Penjelasan :

Pada halaman petunjuk ditampilkan tentang petunjuk penggunaan pembelajaran multimedia interaktif. Penjelasan tersebut berada pada kolom teks isi (ada cara-cara dan gambar *bullet* yang menjadi tanda-tanda yang akan dipakai). Apabila pengguna telah usai memakai kemudian pilih tombol “Menu Utama”.

*Background* yang dipakai adalah gradasi warna ungu, kemudian

**e. Halaman Pendahuluan**



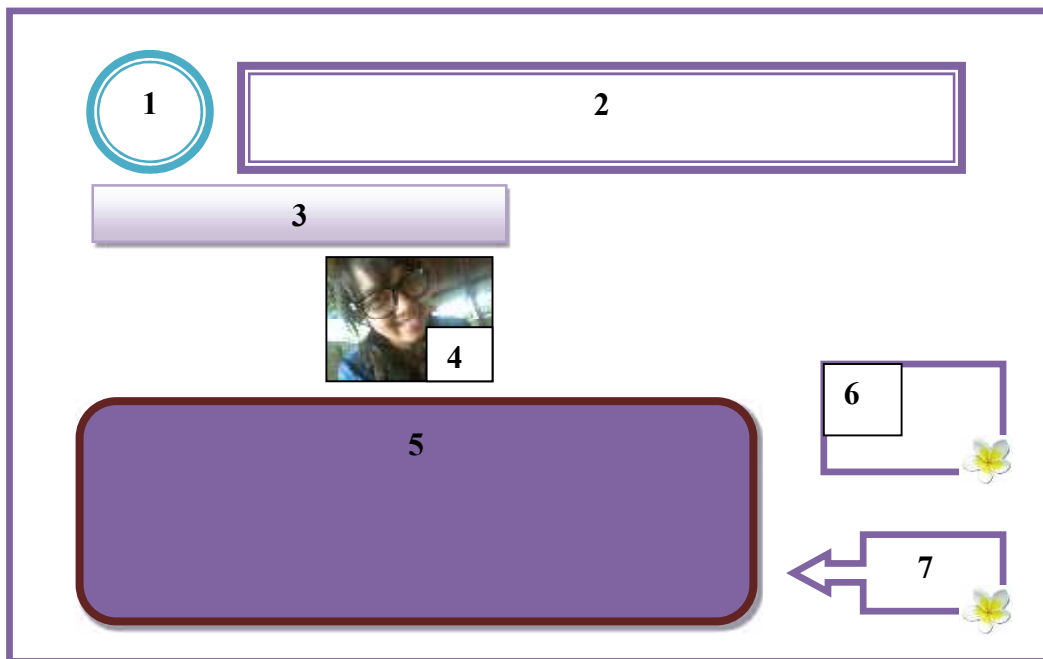
**Keterangan :**

1. Logo UNY
2. Judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”
3. Teks Judul Halaman “ PENDAHULUAN”
4. Teks Isi
5. Gambar Penari Pendet
6. Menu Kembali ke “Menu Utama”

**Penjelasan :** Pada halaman pendahuluan ditampilkan tentang Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam media pembelajaran. Penyampaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dimaksudkan agar pengguna memahami tujuan pembelajaran melalui media yang dikembangkan. Dalam hal tampilan, halaman pendahuluan berisi penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi, apabila sudah mengerti pilih tombol menu kembali.



### f. Halaman Profil

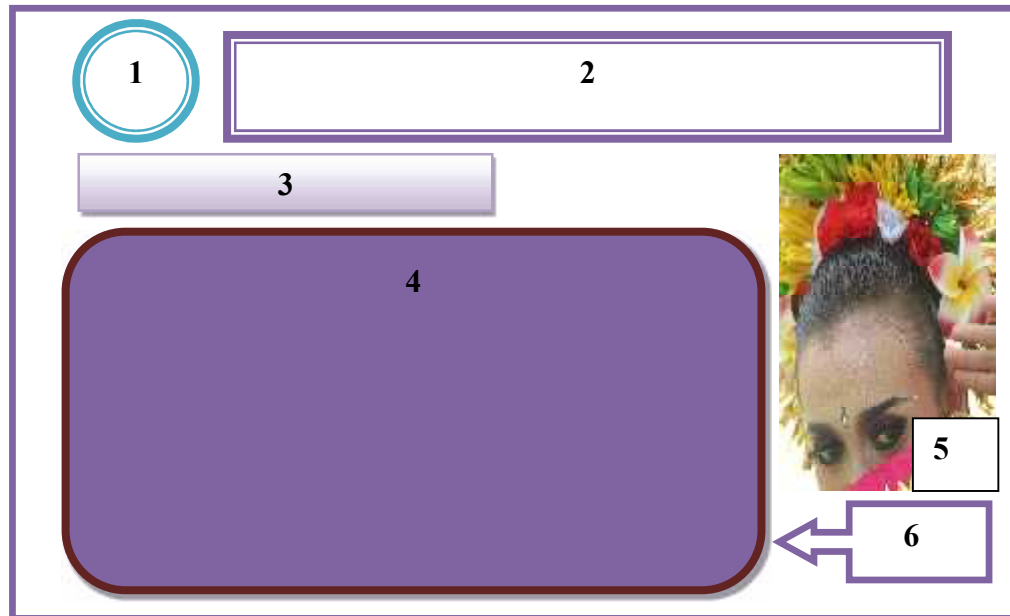


#### Keterangan :

1. Logo UNY
2. Judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”
3. Teks Judul Halaman “ PROFIL PENGEMBANG”
4. Foto Pengembang (Ada 3 Foto)
5. Teks Isi
6. CV pengembang
7. Menu Kembali ke “Menu Utama”

**Penjelasan :** Pada halaman profil ditampilkan profil pengembang media pembelajaran. Dalam hal tampilan, halaman profil sama dengan tampilan pada halaman petunjuk, pendahuluan, dan Daftar Pustaka yaitu penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi yang disertai foto pengembang. Setelah selesai dapat kembali ke menu utama.

**g. Daftar Pustaka**

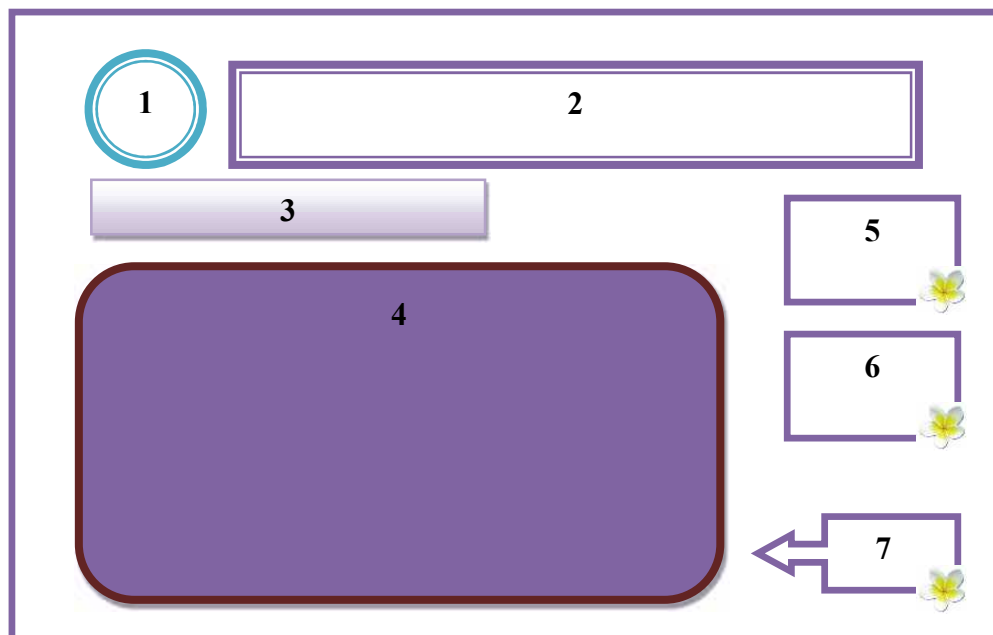


**Keterangan :**

1. Logo UNY
2. Judul “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”
3. Teks Judul Halaman “ DAFTAR PUSTAKA”
4. Teks Isi
5. Gambar Penari Pendet
6. Menu Kembali ke “Menu Utama”

**Penjelasan :** Pada halaman daftar pustaka ditampilkan daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran. Dalam hal tampilan, halaman daftar pustaka sama dengan tampilan pada halaman petunjuk pendahuluan, dan profil yaitu penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi dan setelah selesai kembali lagi ke menu utama.

### h. Halaman Materi

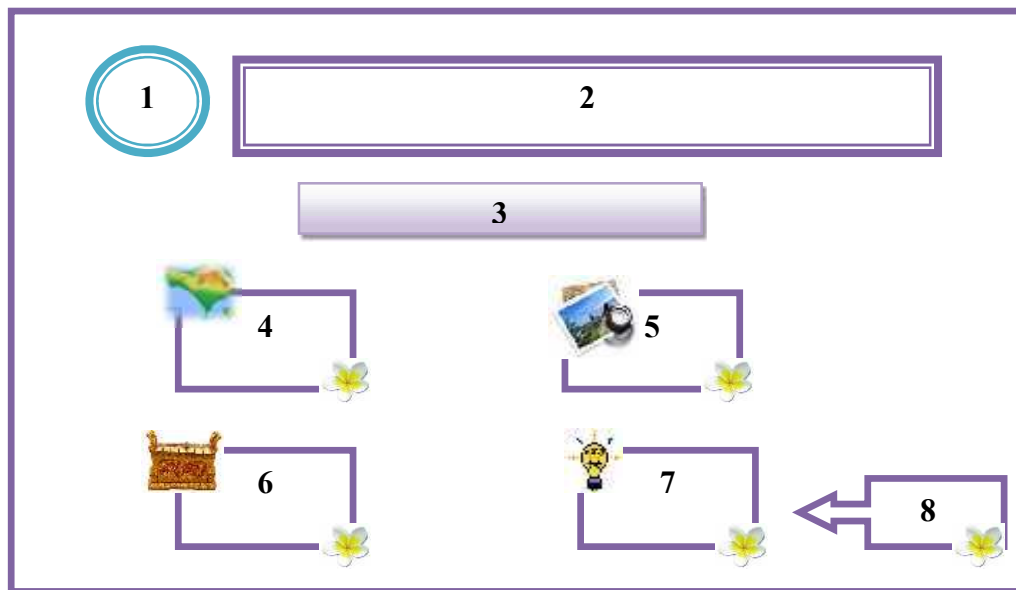


**Keterangan :**

- 9. Logo UNY
- 10. Judul Media Pembelajaran
- 11. Teks Judul Halaman
- 12. Teks Isi
- 13. Menu Materi Wawasan
- 14. Menu Materi Ekspresi
- 15. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses materi, maka dalam teks judul akan berisi judul materi dan teks isi berisikan pedoman memilih materi. Didalam materi terdapat dua buah menu yakni menu wawasan dan menu ekspresi. Jika salah satu menu dipilih maka akan terdapat halaman evaluasi atau *user* dapat memilih menu kembali yaitu ke menu utama.

### i. Halaman Materi Bagian Wawasan



#### Keterangan :

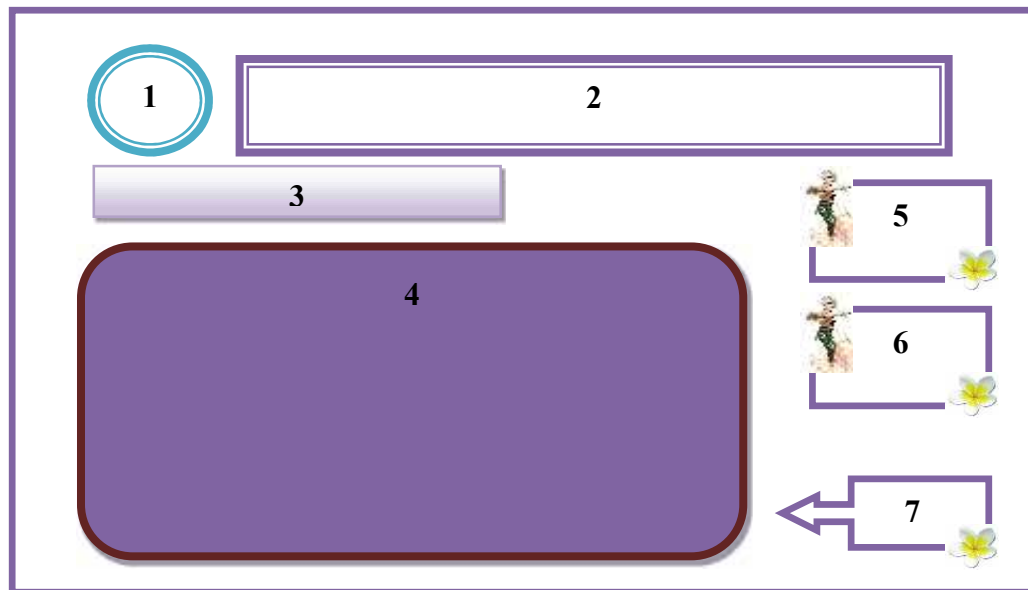
10. Logo Uny
11. Judul Media Pembelajaran
12. Judul teks halaman
13. Menu identifikasi
14. Menu foto
15. Menu iringan
16. Evaluasi
17. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* memilih menu materi bagian wawasan maka akan ada tampilan seperti diatas. Disini ada 3 pilihan, yaitu sebagai berikut:

- e. Menu Identifikasi : untuk mengakses pada halaman materi identifikasi ada sejarah dan dasar-dasar dalam tari pendet atau Bali.
- f. Menu Foto : untuk mengakses foto-foto yang berkaitan dengan tari pendet disini ada rias, properti, busana (slendang, sabuk, kamen prada), sanggul ( cemara, bunga mas, bunga kamboja).
- g. Iringan : Iringan tari pendet
- h. Evaluasi : setelah mempelajari ke tiga menu tersebut maka ada menu evaluasi.

Jika telah melaksanakan semua menu atau hanya menu evaluasi maka ada tombol kembali ke menu wawasan atau balik ke menu utama lagi.

**a. Identifikasi**

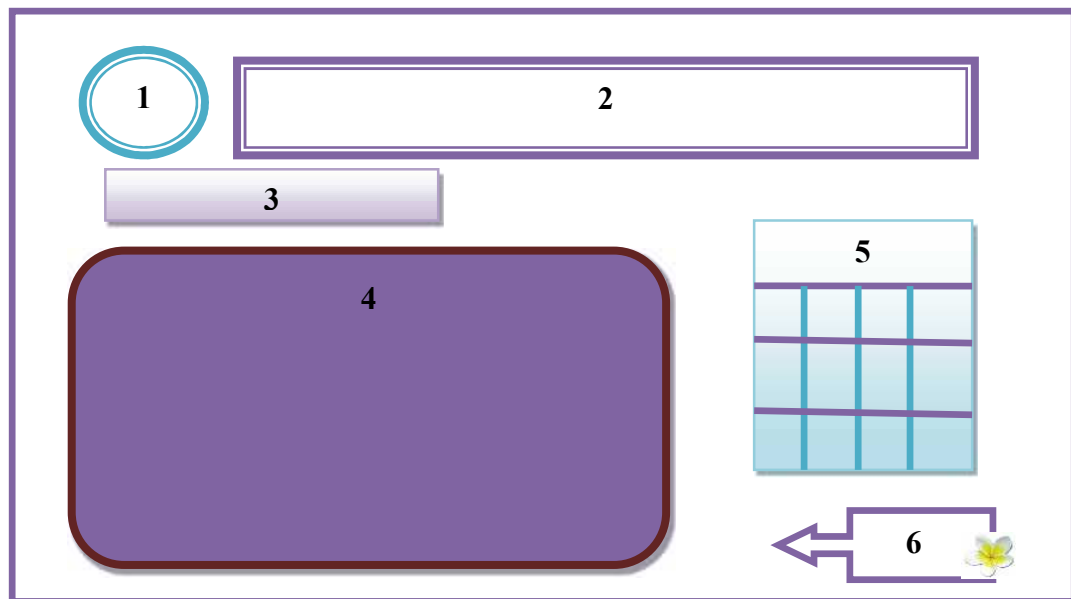


**Keterangan :**

- 8. Logo Uny
- 9. Judul Media Pembelajaran
- 10. Judul Teks
- 11. Teks Isi
- 12. Menu Dasar tari Bali
- 13. Menu Sikap tari Bali
- 14. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat user mengakses menu identifikasi maka akan muncul tampilan seperti diatas, disini ada berita tentang sejarah singkat tari pendet, pencipta tari pendet, dan sinopsis tari pendet. Kemudian user memilih menu dasar tari Bali untuk mengetahui dasar dari tari Bali dan menu sikap tubuh tari Bali, setelah membuka ketiganya ada tombol menu kembali untuk ke menu wawasan atau dapat langsung ke evaluasi.

### b. Halaman Foto

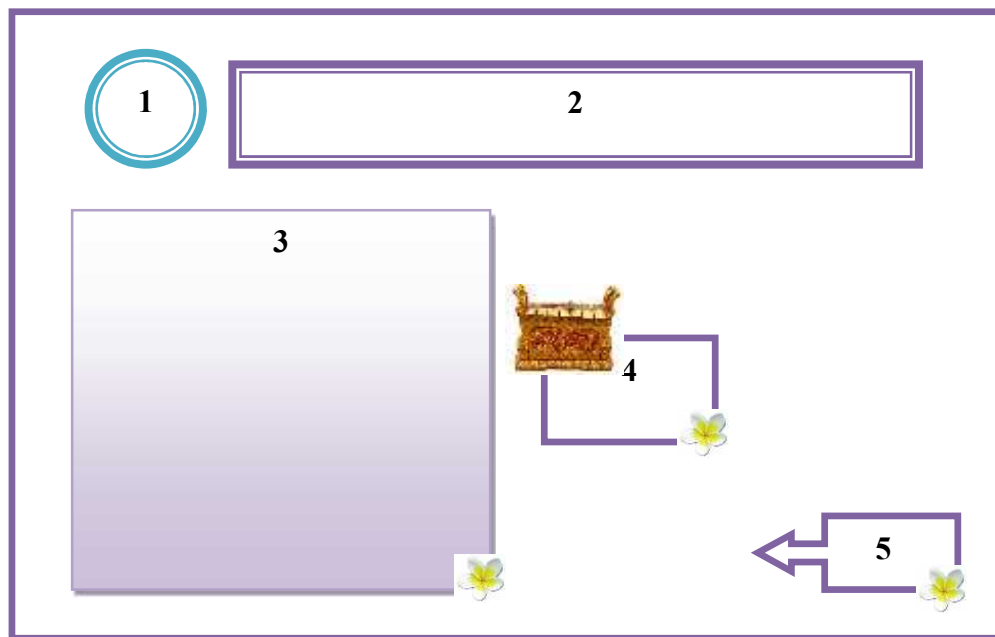


#### Keterangan :

- 8. Logo UNY
- 9. Judul Media Pembelajaran
- 10. Nama Foto
- 11. Foto
- 12. Pilihan Foto (Show List)
- 13. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses menu foto maka akan muncul tampilan seperti diatas, pada halaman ini terdapat kolom untuk menunjukan gambar atau foto yang akan dipilih salah satunya dengan *fulscrean*, dan terdapat pilihan foto, dan menu kembali. (Untuk melihat foto, dapat dilakukan dengan cara memilih kursor pada pilihan foto.)

### c. Halaman Iringan

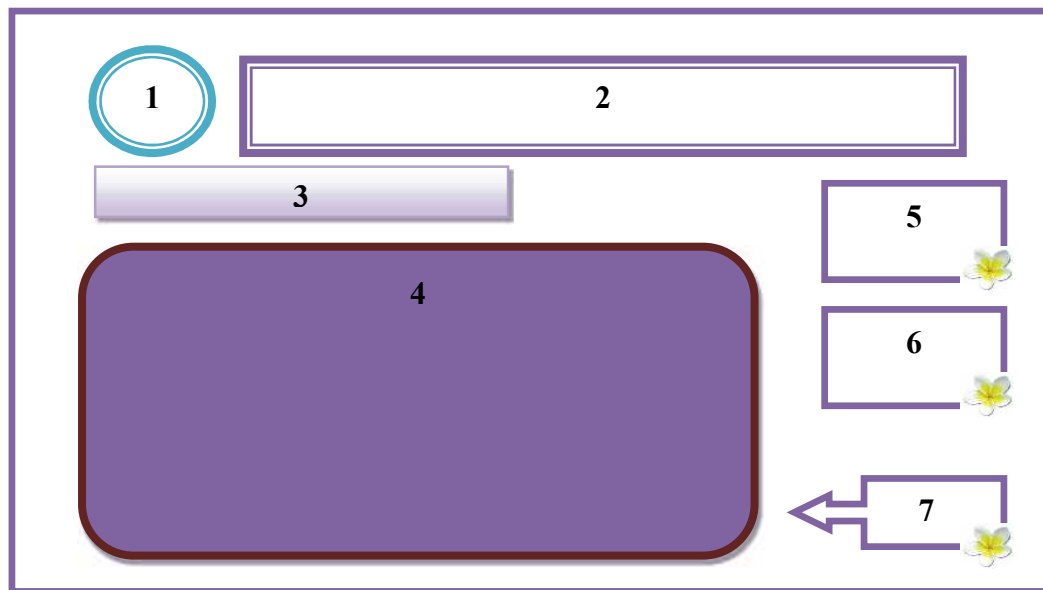


#### Keterangan :

- 9. Logo UNY
- 10. Judul Media Pembelajaran
- 11. Gambar Penggambar Bali
- 12. Musik Tari Pendet
- 13. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat pengguna mengakses menu musik Tari Pendet maka akan ada menu musik tari Pendet. Jika ingin *play* dan *stop* klik tombol menu tari Pendet, kemudian untuk mengakhiri bisa memilih menu kembali yang langsung ke halaman evaluasi. Setelah menyelesaikan evaluasi dapat kembali ke menu utama atau keluar.

### J. Evaluasi



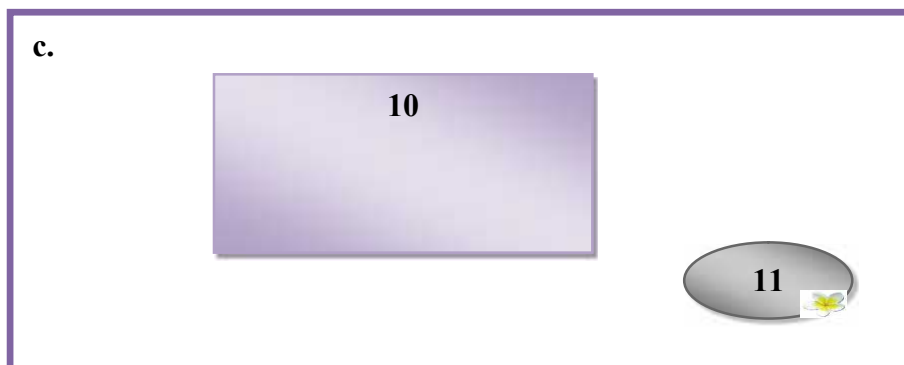
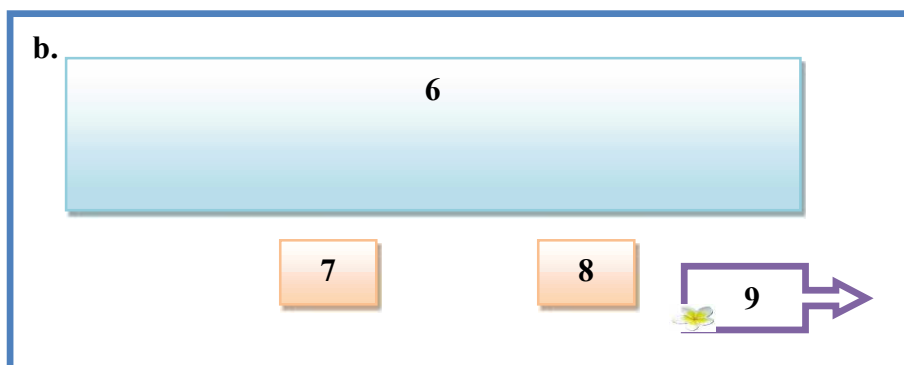
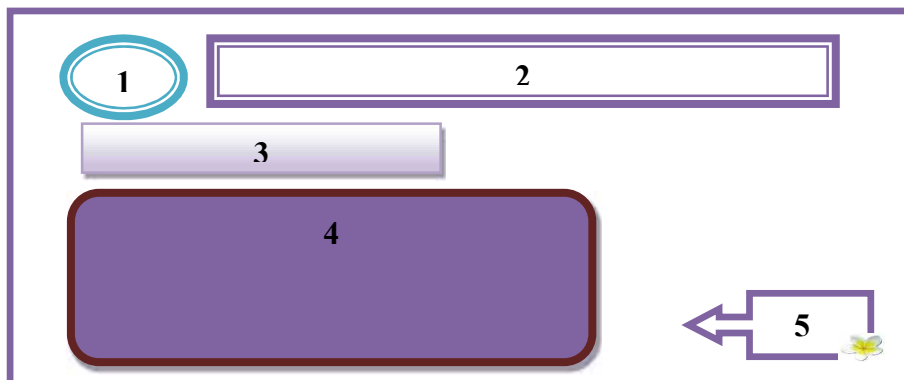
#### Keterangan :

- 9. Logo UNY
- 10. Judul Media Pembelajaran
- 11. Judul Teks
- 12. Teks Isi
- 13. Tebak Wawasan
- 14. Tebak Gerak
- 15. Menu Keluar

**Penjelasan** : Ada dua jenis evaluasi yang disajikan yaitu tebak wawasan dan tebak gerak. Pada saat *user* mengakses menu evaluasi tampilan yang keluar adalah judul teksnya evaluasi Tari Pendet berupa penjelasan serta petunjuk soal itu apa saja. (menu tebak wawasan di khususnya untuk evaluasi di bagian wawasan Tari Pendet jadi langsung dari wawasan langsung ke halaman evaluasi, akan tetapi user bisa mencoba menggunakan evaluasi tebak gerak juga). Setelah membaca petunjuk soal kemudian pilih evaluasi tebak wawasan, apabila tidak ingin mencoba evaluasi dapat kembali ke menu utama atau keluar.



**b. Evaluasi Tebak Wawasan**

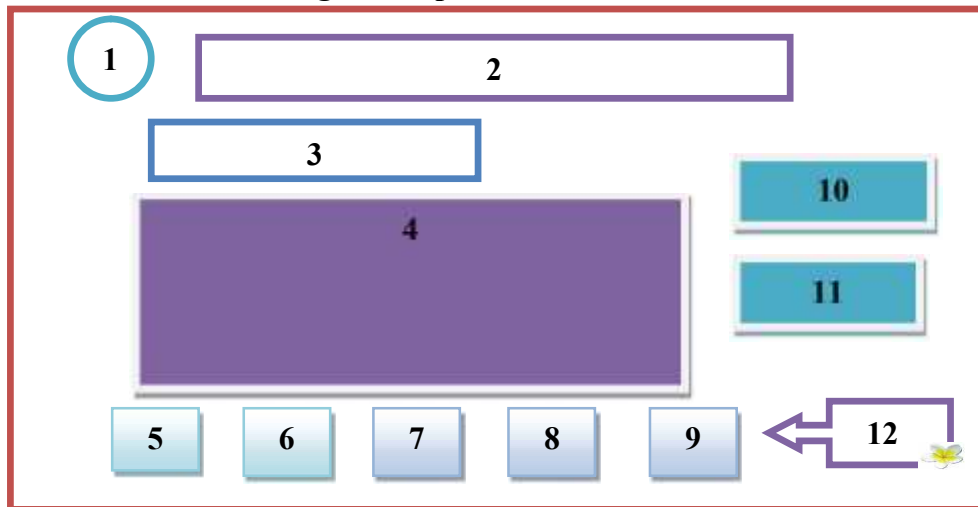


**Keterangan :**

- |                          |                         |
|--------------------------|-------------------------|
| 8. Logo UNY              | 7. Benar ( Pil Jawaban) |
| 9. Juduk Media           | 8. Salah ( Pil Jawaban) |
| 10. Judul Soal           | 9. Lanjut / Cek         |
| 11. Petunjuk Soal        | 10. Nilai               |
| 12. Menu Lanjut/ Kembali | 11. Pilihan Keluar      |
| 13. Pertanyaan Soal      |                         |

**Penjelasan :** Sebelum ke evaluasi Tebak Wawasan ada petunjuk pengerjaannya. Evaluasi Tebak Wawasan terdiri dari 10 soal. Setelah memilih jawaban, *user* dapat mengakses soal selanjutnya dengan memilih menu lanjut. Pada halaman soal terakhir menu lanjut berubah menjadi menu cek. Menu ini berfungsi untuk menampilkan hasil atau nilai yang diperoleh. Pada saat pengguna mengakses menu cek maka ada tanda yang mana yang belum dikerjakan kemudian kalau sudah benar menampilkan hasil atau nilai kemudian pilihan menu keluar untuk kembali ke menu utama atau ingin keluar dari tampilan.

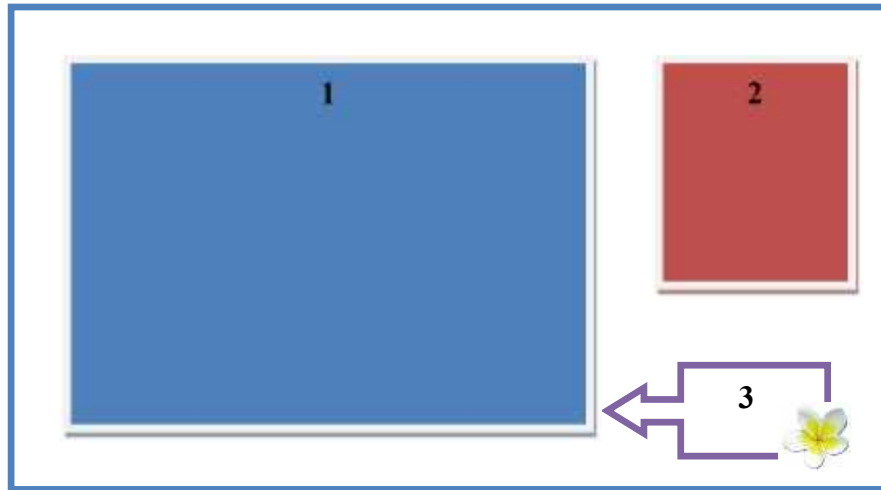
### K. Pilihan Materi Bagian Ekspresi



#### Keterangan :

- 14. Logo UNY
- 15. Juduk Media Pembelajaran
- 16. Teks Judul Halaman
- 17. Teks Keterangan Video
- 18. Menu Video Tari Utuh
- 19. Menu Video Ragam Gerak Pendet
- 20. Menu Video Latihan Pertama
- 21. Menu Video Latihan Kedua
- 22. Menu Video Latihan Ketiga
- 23. Menu Lihat Video
- 24. Evaluasi
- 25. Menu Kembali

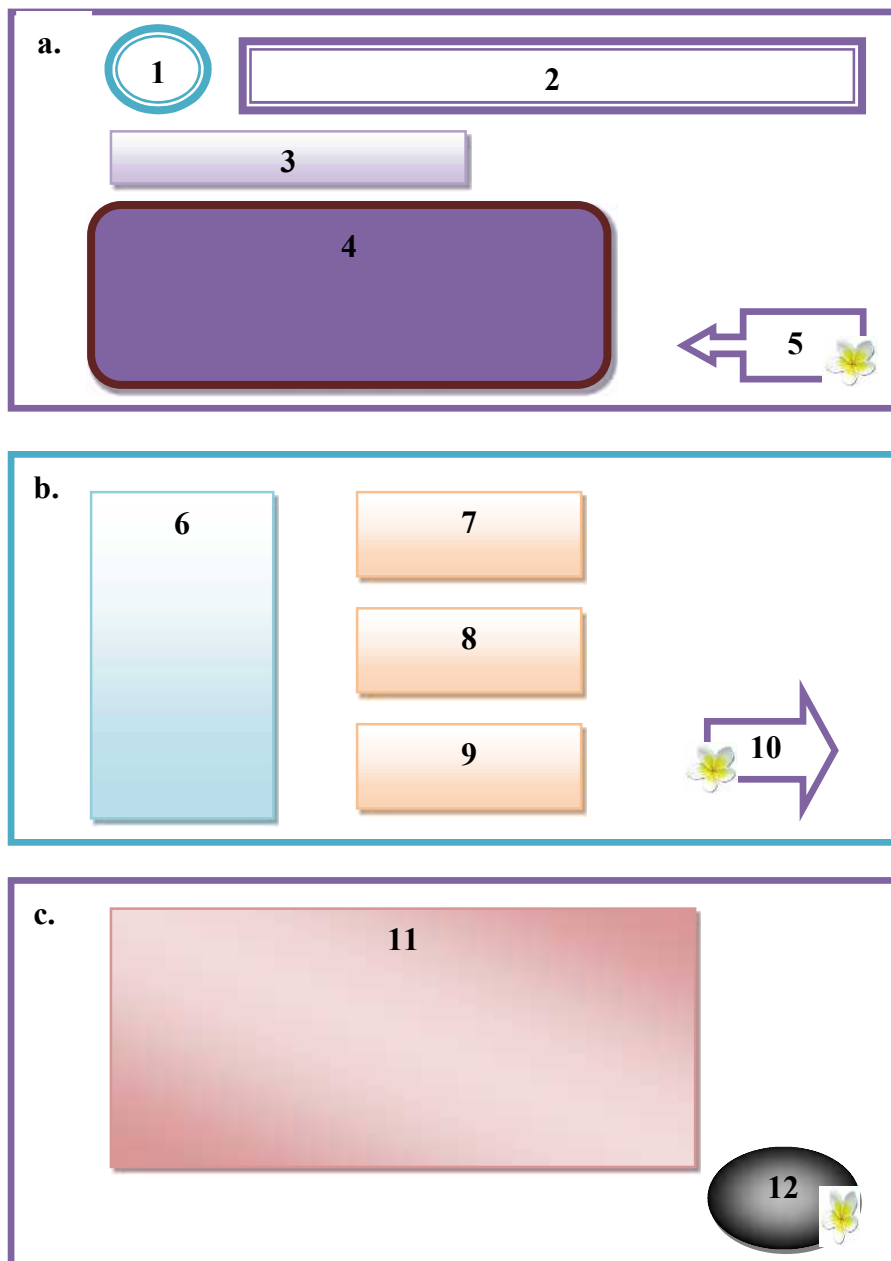
**Penjelasan :** Halaman ini berfungsi untuk menampilkan menu pilihan video yang akan diakses dan keterangan tentang video yang akan ditampilkan halaman ini muncul setelah pengguna mengakses menu video pada halaman materi ekspresi. Menu lihat video digunakan untuk melihat video yang telah dipilih, menu kembali digunakan untuk kembali pada halaman materi ekspresi, akan tetapi apabila sudah sampai latihan ketiga maka akan langsung ke menu evaluasi.

**b. Lihat Video****Keterangan :**

4. Tampilan Video
5. Pilihan Video
6. Menu Kembali

**Penjelasan :** Pada saat *user* mengakses menu lihat video pada halaman materi ekspresi maka akan muncul tampilan seperti diatas. Pada halaman ini terdapat kolom untuk menunjukan tampilan video, pilihan video dan menu *back* untuk ke bagian ekspresi. *User* dapat memulainya dengan mengarahkan kursor pada pilihan video dan memilih menu kembali yang bertujuan untuk kembali pada halaman video. (Apabila ke menu latihan tiga maka langsung ke menu evaluasi tidak kembali ke halaman ekspresi).

### b. Evaluasi Tebak Gerak



#### Keterangan :

- |                          |                     |
|--------------------------|---------------------|
| 8. Logo UNY              | 7. Pilihan 1        |
| 9. Judul Media           | 8. Pilihan 2        |
| 10. Judul Soal           | 9. Pilihan 3        |
| 11. Petunjuk Soal        | 10. Lanjut atau Cek |
| 12. Menu Lanjut/ Kembali | 11. Nilai           |
| 13. Video Soal           | 12. Pilihan Keluar  |

**Penjelasan** : Sebelum ke evaluasi Tebak Gerak ada petunjuk pengerjaannya kemudian baru lanjut ke evaluasi Tebak Gerak, di bagian ini ada sepuluh ragam gerak tari Pendet, kemudian user diminta untuk memilih nama ragam yang sesuai dengan video yang ditampilkan. Pertanyaan Tebak Gerak terdiri dari sepuluh Soal dan tiga pilihan jawaban. Setelah memilih jawaban user dapat mengakses soal selanjutnya dengan memilih menu lanjut.


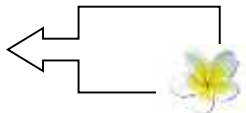

Pada halaman soal terakhir menu lanjut berubah menjadi menu cek. Menu ini berfungsi untuk menampilkan hasil atau nilai yang diperoleh. Pada saat pengguna mengakses menu cek maka disana ada tanda yang belum dikerjakan. Kemudian kalau sudah selesai menampilkan hasil atau nilai.

**LAMPIRAN 3**

**TRANSKIP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI**

**PENDET**

## 1. PETUNJUK

- Awali dan akhiri kegiatan dengan berdoa
- Tanda  menunjukkan adanya tombol yang dapat diklik menuju tampilan sesuai nama pada tombol
-  Klik tanda ini untuk menuju halaman sebelumnya atau ke menu utama
-  Klik tanda ini untuk mengakhiri penggunaan media pembelajaran
- Media pembelajaran ini bersifat interaktif dalam pembahasannya sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami setiap pokok bahasan
- Didalam materi pembahasan dilengkapi dengan foto dan video yang berkaitan dengan tari Pendet, untuk membantu siswa dalam mengekspresikan tari Pendet.

## 2. PENDAHULUAN

Media pembelajaran tari Pendet yang dikembangkan ini khususnya ditujukan untuk siswa kelas VIII tingkat SMP. Hal ini dikarenakan tari Pendet merupakan salah satu karya seni tari tradisional Nusantara yang berasal dari provinsi Bali.

Tujuan pembelajaran ini adalah Siswa dapat menceritakan gambaran tentang tari Pendet setelah mendapat penjelasan dari guru dan siswa dapat mengerti dan memperagakan kembali ragam-ragam awal sampai akhir tari pendet dengan bersungguh-sungguh dan percaya diri menggunakan hitungan dan iringan setelah mendapat penjelasan dari guru.



**Standar Kompetensi :**

6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari

**Kompetensi Dasar :**

6.1.1. Memperagakan tari tunggal nusantara

**Indikator :**

1. Siswa dapat menceritakan gambaran tentang tari Pendet
2. Siswa dapat melakukan ragam-ragam gerak tari Pendet sesuai hitungan
3. Siswa dapat melakukan ragam-ragam gerak tari Pendet sesuai dengan musik iringan
4. Siswa dapat menarik rangkaian awal atau *Pengawit* urutan tari Pendet
5. Siswa dapat menarik rangkaian tengah atau *Pengawak* urutan tari Pendet
6. Siswa dapat menarik rangkaian tengah kedua atau *Pengaeed* urutan tari Pendet
7. Siswa dapat menarik rangkaian akhir atau *Pengadeng dan Pengkaed* urutan tari Pendet.
8. Siswa dapat menarik tari Pendet beserta iringannya dari awal sampai akhir.

**3. PROFIL PENGEMBANG**

**Multimedia Interaktif tari Pendet untuk pembelajaran  
tari tunggal Nusantara di SMP ini disusun sebagai  
skripsi untuk memenuhi sebagai persyaratan guna  
memperoleh gelar S.Pd**

**Disusun Oleh**  
**Ni Luh Putu Wiardani Astuti**  
**09209241037**

**Jurusan Pendidikan Seni Tari**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Universitas Negeri Yogyakarta**  
**2013**

1. Nama Lengkap : Ni Luh Putu Wiardani Astuti
2. Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 24 April 1991
3. Alamat : Ds. Kalongan Gg.Kantil No.1 Rt 01  
Rw 27 Maguwoharjo Depok  
Sleman Yk
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Hindu
6. Tinggi/ Berat Badan : 160 cm / 52 kg
7. Telepon : 085643806189/ 082134534200
8. Email : nil\_luh@rocketmail.com

**RIWAYAT PENDIDIKAN**

(1997) Lulus TK Angkasa Yogyakarta

(2003) Lulus SD N Adisucipto 1 Yogyakarta

(2006) Lulus SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta

(2009) Lulus SMK N 1 Kasihan Bantul Yogyakarta (SMKI)

#### 4. MATERI PEMBELAJARAN

##### Halaman Materi

Halaman materi dalam “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”, berisi dua materi yaitu materi wawasan dan ekspresi sebagai berikut:

- a. Apabila siswa memilih menu materi wawasan maka didalamnya terdapat identifikasi tari Pendet, Foto-foto tari Pendet, Irian tari Pendet
- b. Apabila siswa memilih menu materi ekspresi maka didalamnya terdapat ragam tari utuh, tari peragam, latihan tari Pendet
- c. Apabila siswa memilih evaluasi dalam “Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet”, berisi dua evaluasi yaitu evaluasi Tebak Wawasan dan evaluasi Tebak Video sebagai berikut:
  - a. Apabila siswa memilih menu evaluasi Tebak Wawasan berisikan evaluasi seputar materi wawasan maka didalamnya terdapat pernyataan-pernyataan yang harus dijawab siswa secara tepat ada dua pilihan benar atau salah.
  - b. Apabila siswa memilih menu evaluasi Tebak Video berisikan evaluasi seputar materi ekspresi maka didalamnya terdapat video ragam gerak tari Pendet yang harus dijawab siswa secara tepat.

##### Tebak Wawasan

Petunjuk soal!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Bacalah secara cermat setiap pertanyaan
3. Kerjakan soal latihan dari no 1-10
4. Cara menjawab klik pada pilih jawaban “benar” atau “salah”
5. Pilih salah satu jawaban paling benar
6. Kesempatan menjawab hanya sekali

7. Jawaban yang telah dipilih tidak dapat diperbaiki/diulang
8. Jika sudah menjawab silahkan klik tombol panah untuk lanjut ke soal berikutnya
9. Nilai secara otomatis dapat diketahui setelah selesai mengerjakan

Selamat mengerjakan!

Soal!

1. Tari Bali adalah perpaduan yang mendalam dari perasaan, gerakan badan, dan jiwa si penari dalam membawakan sebuah tarian. Pendapat tersebut diutarakan oleh Ni Ketut Reneng (Benar atau Salah)
2. Tari Pendet berasal dari pulau Bali. Tari tersebut diciptakan pada tahun 1960 oleh I Ketut Mario. (Benar atau Salah)
3. Tari Bali mempunyai tiga karakteristik yaitu tari putra, tari putri, dan tari bebancihan. Secara spesifik karakter tari Bali tersebut dapat dibedakan menjadi karakter manis dan keras, sehingga ada tari putra keras, putra manis, putri manis, dan putri keras. Tari Pendet tergolong tari putri keras. (Benar atau Salah)
4. *Agem*, *tandhang*, dan *tangkep* adalah tiga istilah elemen estesis yang ada dalam tari Bali. (Benar atau Salah)

5. Pada awalnya tari Pendet merupakan tari pemujaan yang banyak ditarikan di Pura. Lambat laun, seiring perkembangan zaman, para seniman tari Bali mengubah tari Pendet menjadi tari “Penyambutan”. (Benar atau Salah)
6. *Cengked, ngithing, mendhak, ngeed, ngruji, jeriring* adalah sikap-sikap kaki dalam tari Pendet. (Benar atau Salah)

7.



Dalam kostum tari Pendet gambar diatas bernama kamen prada. (Benar atau Salah)

8. Tata rias yang dikenakan pada tari Pendet adalah rias cantik. *Eye shadow* yang dipakai ada tiga warna yaitu: merah, biru, dan kuning. Sebagai ciri khas rias dari tari yaitu menggunakan *urna* ditengah antara alis dan pada ujung kedua alis diberi titik putih menggunakan pasta gigi atau pidih membentuk segitiga. (Benar atau Salah)

9.



Gambar di atas merupakan bunga emas dan bunga palsu dalam hiasan kepala tari Pendet. (Benar atau Salah)

10.



Gambar di atas adalah *bokor*, bunga dan *sampeyan* yang merupakan properti tari Pendet. (Benar atau Salah)

Kunci Jawaban :

No	Jawaban
1.	Benar
2.	Salah
3.	Salah

4.	Benar
5.	Benar
6.	Salah
7.	Salah
8.	Benar
9.	Benar
10.	Benar

a. Tebak Video

Petunjuk soal!

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal
2. Perhatikan dengan seksama video ragam gerak berikut
3. Kerjakan soal latihan dari no 1-5
4. Cara menjawab klik pada pilih jawaban kemudian pilih salah satu nama ragam gerak yang sesuai dengan video yang telah disajikan
5. Pilih salah satu jawaban paling benar
6. Kesempatan menjawab hanya sekali
7. Jawaban yang telah dipilih tidak dapat diperbaiki/diulang
8. Jika sudah menjawab silahkan klik tombol panah untuk lanjut ke soal berikutnya
9. Nilai secara otomatis dapat diketahui setelah selesai

Mengerjakan

Selamat mengerjakan!

1. Video Ragam Gerak *Agem Kanan*
  - a. *Agem Kiri*
  - b. *Metimpuh, Agem Kanan*
  - c. *Agem Kanan*
  - d. *Ngumbang Ombak Segara*
2. Video Ragam Gerak *Ngelung*
  - a. *Ngelung Angsel*
  - b. *Ngelung*
  - c. *Mepincer*
  - d. *Ngegol*
3. Video Ragam Gerak *Angsel Ragkep, Ngelung Kiri*
  - a. *Angsel Rangkep, Ngelung Kanan*
  - b. *Angsel Tugak, Agem Kanan*
  - c. *Ngutek*
  - d. *Angsel Rangkep, Ngelung Kiri*
4. Video Ragam Gerak *Melingser Kanan*
  - a. *Panganjali Agem Kanan*
  - b. *Melingser Kanan*
  - c. *Ngelung Kanan*
  - d. *Angsel Kanan*



5. Video Ragam Gerak *Sekar Ura*

- a. *Panganjali Sekar*
- b. *Sekar Ibing*
- c. *Sekar Ura*
- d. *Ngumbang Ombak Segara*

Kunci Jawaban :

No	Jawaban
1.	<i>C. Agem Kanan</i>
2.	<i>B. Ngelung</i>
3.	<i>D. Angsel Rangkep, Ngelung Kiri</i>
4.	<i>B. Melingser Kanan</i>
5.	<i>C. Sekar Ura</i>

## **LAMPIRAN 4**

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

**Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia  
Interaktif  
( Ahli Media Pembelajaran Seni Tari )**

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet  
untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)

**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti

**Evaluator** : Drs. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn

**Petunjuk** :

- a. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- c. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat (Bapak/ Ibu/ Saudara) terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- d. Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari (Bapak/ Ibu/ Saudara) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2: Tidak Baik (TB)

1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Aspek Tampilan					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Pemilihan latar (background)				
2.	Tata letak				
3.	Komposisi setiap slide				
4.	Kualitas gambar, animasi, video				
5.	Keterbacaan teks				
6.	Pemilihan jenis huruf (font)				
7.	Daya dukung musik				
8.	Pemilihan bentuk tombol				
9.	Ketepatan penempatan tombol dan icon				
10.	Konsistensi penyajian				
B. Aspek Pemograman					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Navigasi				
2.	Konsistensi Button				
3.	Interaksi				
4.	Kemudahan Penggunaan				
5.	Kelancaran sistem pengoperasian				
6.	Pembabakan atau kesesuaian urutan				
C. Aspek Pembelajaran					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				

2.	Kemudahan pemahaman materi				
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna				

### **Kejanggalan Kesalahan Isi**

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

<b>No.</b>	<b>Bagian yang harus diperbaiki</b>	<b>Jenis Kesalahan</b>	<b>Saran Perbaikan</b>

**Rekomendasi untuk perbaikan :****Komentar :**

.....

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 2013

Evaluator Ahli Media

.....  
NIP.

**Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia  
Interaktif  
( Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari )**

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet  
untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)  
**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
**Evaluator** : Sriyatun, S.Pd

**Petunjuk** :

- a. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- c. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat ahli materi terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- d. Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

- 4 : Sangat Baik (SB)  
3 : Baik (B)  
2: Tidak Baik (TB)  
1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi				
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				
3.	Kecakupan Materi				
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat				
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa				
B. Aspek Materi					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan pemilihan materi				
2.	Kejelasan materi				
3.	Aktualitas materi				
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan				
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi				
6.	Kemenarikan penyampaian materi				
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi				
8.	Sistematika penyampaian materi				
9.	Tingkat pemahaman materi				
C. Aspek Pembelajaran					



No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar				
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
3.	Kesempatan belajar secara mandiri				
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna				
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa				
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media				
7.	Meningkatkan kreativitas siswa				
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah				
9.	Efisiensi waktu penyajian				

### Kejanggalan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Rekomendasi untuk perbaikan :

Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 2013

Evaluator Ahli Materi

.....  
NIP.

**Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia  
Interaktif  
( Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari )**

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet  
untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)  
**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
**Evaluator** : Ni Nyoman Seriati, M.Hum

**Petunjuk** :

- a. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- c. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat ahli materi terhadap setiap pernyataan tentang program multimedia interaktif ini.
- d. Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan program pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

- 4 : Sangat Baik (SB)  
3 : Baik (B)  
2: Tidak Baik (TB)  
1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi				
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar				
3.	Kecakupan Materi				
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat				
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa				
B. Aspek Materi					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan pemilihan materi				
2.	Kejelasan materi				
3.	Aktualitas materi				
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan				
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi				
6.	Kemenarikan penyampaian materi				
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi				
8.	Sistematika penyampaian materi				
9.	Tingkat pemahaman materi				
C. Aspek Pembelajaran					

No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar				
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
3.	Kesempatan belajar secara mandiri				
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna				
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa				
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media				
7.	Meningkatkan kreativitas siswa				
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah				
9.	Efisiensi waktu penyajian				

### Kejanggalan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Rekomendasi untuk perbaikan :

Komentar :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 2013

Evaluator Ahli Materi

.....  
NIP.



## Lembar Evaluasi Program Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif ( Siswa )

**Nama** :

**Kelas** :

**No Absen** :

**Tanda Tangan** :

**Petunjuk** :

- e. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh siswa
- f. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat anda terhadap setiap pernyataan tentang program multimedia interaktif ini.
- g. Pendapat, kritik, saran atau komentar anda atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih

**Keterangan Skala** :

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2: Tidak Baik (TB)

1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
D. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan gambar dengan materi				
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan				
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				

4.	Kejelasan video dalam materi				
5.	Ketepatan memilih layout				
6.	Daya dukung musik				
7.	Ketepatan memilih jenis huruf				
8.	Komposisi warna				
9.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				
10.	Penempatan navigasi				
<b>E. Aspek Materi</b>					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Kejelasan materi yang diberikan				
3.	Kesesuaian contoh dengan materi				
4.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam gerak				
5.	Kemudahan dalam menirukan gerak				
6.	Materi yang dikuasai melalui video interaktif				
7.	Kejelasan gambar-gambar				
<b>F. Aspek Pembelajaran</b>					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kemandirian belajar dengan video interaktif				
2.	Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif				
3.	Kejelasan petunjuk mengerjakan				

	soal				
4.	Kualitas latihan soal				
5.	Diharapkan bisa belajar mandiri dengan multimedia interaktif ini				

### **Rekomendasi untuk perbaikan :**

#### **Komentar dan Saran Umum**

1. Apakah progam pembelajaran multimedia interaktif tari Pendet yang baru saja anda pelajari menarik ?

- a. Ya
- b. Tidak

2. Jika jawaban no 1 Ya, sebutkan bagian mana saja yang menurut anda menarik !

.....  
 .....  
 .....  
 .....

3. Jika jawaban no 1 Tidak, sebutkan penyebabnya !

.....  
 .....  
 .....  
 .....

4. Apakah progam media pembelajaran interaktif ini dapat membantu anda belajar? Sebutkan dalam hal apa saja progam ini dapat membantu anda belajar

.....  
 .....  
 .....  
 .....

5. Pada bagian mana saja anda mengalami kesulitan dengan progam media pembelajaran interaktif ini?

.....

.....

.....

.....

6. Apa saran dan kritik anda untuk progam media pembelajaran interaktif ini?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Anda boleh memilih lebih dari satu jawaban progam pembelajaran interaktif tari Pendet secara umum.

- a. Menarik (menumbuhkan motivasi belajar)
- b. Membosankan
- c. Tidak bisa dipahami
- d. Dapat dipahami
- e. Terlalu sulit
- f. Sangat mudah
- g. Layak
- h. Kurang layak

“ TERIMA KASIH ”

**LAMPIRAN 5**  
**HASIL EVALUASI AHLI MATERI**  
**PEMBELAJARAN**

## Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif

( Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari )

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk  
Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)

**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti

**Evaluator** : *Sriyati*

**Petunjuk** :

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat ahli materi terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2: Tidak Baik (TB)

1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓		
3.	Kecakupan Materi		✓		
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat		✓		
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa		✓		
B. Aspek Materi					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan pemilihan materi		✓		
2.	Kejelasan materi		✓		
3.	Aktualitas materi		✓		
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan		✓		
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	✓			
6.	Kemmenarikan penyampaian materi		✓		
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi		✓		
8.	Sistematika penyampaian materi		✓		
9.	Tingkat pemahaman materi		✓		

<b>C. Aspek Pembelajaran</b>					
<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
		<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>TB</b>	<b>STB</b>
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	✓			
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi		✓		
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	✓			
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna		✓		
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa		✓		
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media		✓		
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	✓			
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran di sekolah		✓		
9.	Efisiensi waktu penyajian		✓		



**Kejanggalan Kesalahan Isi**

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**Rekomendasi untuk perbaikan :**

**Komentar :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Saran Umum :

.....

.....

.....

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- ☒ a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 12 Juli 2013

Evaluator Ahli Materi



NIP. 196008031984122001

**Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif  
( Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari )**

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk  
Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)

**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti

**Evaluator** : Ni Nyoman Sriati, M.Hum

**Petunjuk** :

- a. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- c. Berilah tanda centang (v) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat ahli materi terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- d. Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

- 4 : Sangat Baik (SB)
- 3 : Baik (B)
- 2: Tidak Baik (TB)
- 1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar		✓		
3.	Kecakupan Materi		✓		
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat		✓		
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa		✓		
B. Aspek Materi					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan pemilihan materi	✓			
2.	Kejelasan materi		✓		
3.	Aktualitas materi		✓		
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan		✓		
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi		✓		
6.	Kemenarikan penyampaian materi		✓		
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi		✓		
8.	Sistematika penyampaian materi		✓		
9.	Tingkat pemahaman materi		✓		

<b>C. Aspek Pembelajaran</b>					
<b>No.</b>	<b>Indikator</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
		<b>SB</b>	<b>B</b>	<b>TB</b>	<b>STB</b>
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar		✓		
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi		✓		
3.	Kesempatan belajar secara mandiri		✓		
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna		✓		
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa		✓		
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media		✓		
7.	Meningkatkan kreativitas siswa		✓		
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran disekolah		✓		
9.	Efisiensi waktu penyajian		✓		

#### **Kejanggalan Kesalahan Isi**

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:



No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
7.	Soal Perumisan kelua		

**Rekomendasi untuk perbaikan :**

**Komentar :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

Selara Umum Media sudah bagus  
namun ada bagian 3 yg kurang cermat  
spk : angka bulat, ini lebih sesuai dgn gk  
pd potongan gk ngambang di video beres

antara ngumbarang saungil dan agem kaman  
 + Cara mengaitung (antara grik dga luhyan dga  
 grik kelle sesuai

**Kesimpulan :**

Progam pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 20 Juli 2013

Evaluatur Ahli Materi



N. Nyoman Sekati

NIP. 19621231 198803 1 003

**Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif**  
**( Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari )**

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk  
 Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”

**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)

**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti

**Evaluator** : Ni Nyoman Seriati, M.Hum

**Petunjuk** :

- a. Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli materi
- b. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- c. Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat ahli materi terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- d. Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari ahli materi akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

**Keterangan Skala** :

4 : Sangat Baik (SB)

3 : Baik (B)

2: Tidak Baik (TB)

1: Sangat Tidak Baik (STB)



ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Kebenaran Konsep					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Materi sesuai dengan Standar Kompetensi	✓			
2.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			
3.	Kecakupan Materi	✓			
4.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat		✓		
5.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa		✓		
B. Aspek Materi					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Ketepatan pemilihan materi	✓			
2.	Kejelasan materi		✓		
3.	Aktualitas materi		✓		
4.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan		✓		
5.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi		✓		
6.	Kemenarikan penyampaian materi		✓		
7.	Kejelasan video dalam penyampaian materi		✓		
8.	Sistematika penyampaian materi	✓			
9.	Tingkat pemahaman materi		✓		

C. Aspek Pembelajaran					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Kejelasan menggunakan petunjuk belajar	✓			
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi		✓		
3.	Kesempatan belajar secara mandiri		✓		
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna		✓		
5.	Materi pembelajaran memungkinkan adanya perubahan cara belajar siswa		✓		
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep materi dalam media		✓		
7.	Meningkatkan kreativitas siswa		✓		
8.	Kesesuaian antara gambar di media yang disajikan dengan materi pembelajaran disekolah		✓		
9.	Efisiensi waktu penyajian		✓		

### Kejanggalan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**Rekomendasi untuk perbaikan :**

**Komentar :**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

.....

.....

.....

.....

.....  
.....  
.....

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta 30 September 2013

Evaluator Ahli Materi



Ninyoman Suman

NIP. 196212311980032003

**LAMPIRAN 6**  
**HASIL EVALUASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

## Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif

### ( Ahli Media Pembelajaran Seni Tari )

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari)  
**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
**Evaluator** : *DRS. A. KUNCORO WULAN, D. M-Sn.*

#### Petunjuk :

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat (Bapak/ Ibu/ Saudara) terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari (Bapak/ Ibu/ Saudara) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesedian untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

#### Keterangan Skala :

- 4 : Sangat Baik (SB)  
 3 : Baik (B)  
 2: Tidak Baik (TB)  
 1: Sangat Tidak Baik (STB)



ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Aspek Tampilan					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Pemilihan latar (background)		✓		
2.	Tata letak	✓			
3.	Komposisi setiap slide	✓			
4.	Kualitas gambar, animasi, video	✓			
5.	Keterbacaan teks		✓		
6.	Pemilihan jenis huruf (font)		✓		
7.	Daya dukung musik	✓			
8.	Pemilihan bentuk tombol	✓			
9.	Ketepatan penempatan tombol dan icon	✓			
10.	Konsistensi penyajian	✓			
B. Aspek Pemograman					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Navigasi		✓		
2.	Konsistensi Button		✓		
3.	Interaksi	✓			
4.	Kemudahan Penggunaan	✓			
5.	Kelancaran sistem pengoperasian	✓			
6.	Pembabakan atau kesesuaian urutan	✓			
C. Aspek Pembelajaran					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB

1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	✓			
2.	Kemudahan pemahaman materi	✓			
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami		✓		
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi		✓		
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna		✓		

### Kejanggalan Kcsalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Tombol keluar program multi media (awal)	X diberi tulisan "Keluar"	→ sebaiknya dikasih teks keluar spy pengguna bisa dgn cepat menutup program
2	Materi isi's Daftar Pustaka dan Keterangan lain.	- Spasi teks dan jarak margin kurang pas	→ Untuk penulisan Daftar pustaka sesuai dgn tata tulis yg berlaku .... → perhatikan margin, semaksimal agar lebih enak dibaca



### Rekomendasi untuk perbaikan :

#### Komentar :

Perhatikan tiap bab materi: sebaiknya gunakan huruf yg lebih tebal untuk sub bab sehingga lebih mudah dibedakan dengan keterangan bab. (isi materi) → pembaca lebih bisa fokus materi.

#### Saran Umum :

Sudah bagus dan kreatif, perhatikan navigasi untuk keluar pada materi menuju awal (depan) harus lebih jelas. Dig pengguna lebih cepat untuk menutup program multi media apabila sudah selesai menggunakannya.

#### Kesimpulan :

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 18 Juli 2013

Evaluatur Ahli Media

  
Drs. R. Kuncoro, M.Pd.

NIP. 196603201994121001

## Lembar Evaluasi Progam Materi Pembelajaran Multimedia Interaktif

### ( Ahli Media Pembelajaran Seni Tari )

**Judul Penelitian** : “ Pembelajaran Multimedia Interaktif Tari Pendet untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP ”  
**Mata Pelajaran** : Seni Budaya ( Seni Tari )  
**Peneliti** : Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
**Evaluator** : As. R. Kuncoro Wulan D, M.Sn.

#### Petunjuk :

- Lembar evaluasi ini untuk diisi oleh ahli media
- Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan
- Berilah tanda centang (V) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat (Bapak/ Ibu/ Saudara) terhadap setiap pernyataan tentang progam multimedia interaktif ini.
- Pendapat, kritik, saran atau komentar, dan koreksi dari (Bapak/ Ibu/ Saudara) akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan penyempurnaan progam pembelajaran ini. Atas kesediaan untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan banyak terima kasih.

#### Keterangan Skala :

- 4 : Sangat Baik (SB)  
 3 : Baik (B)  
 2: Tidak Baik (TB)  
 1: Sangat Tidak Baik (STB)

ASPEK		SKOR PENILAIAN			
A. Aspek Tampilan					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Pemilihan latar (background)		✓		
2.	Tata letak	✓			
3.	Komposisi setiap slide	✓			
4.	Kualitas gambar, animasi, video	✓			
5.	Keterbacaan teks	✓			
6.	Pemilihan jenis huruf (font)	✓			
7.	Daya dukung musik	✓			
8.	Pemilihan bentuk tombol		✓		
9.	Ketepatan penempatan tombol dan icon	✓			
10.	Konsistensi penyajian	✓			
B. Aspek Pemograman					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB
1.	Navigasi	✓			
2.	Konsistensi Button	✓			
3.	Interaksi	✓			
4.	Kemudahan Penggunaan	✓			
5.	Kelancaran sistem pengoperasian	✓			
6.	Pembabakan atau kesesuaian urutan	✓			
C. Aspek Pembelajaran					
No.	Indikator	4	3	2	1
		SB	B	TB	STB

1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	✓			
2.	Kemudahan pemahaman materi	✓			
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	✓			
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi	✓			
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna	✓			

### Kejanggalan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau ditemukan kesalahan apa saja pada multimedia interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini:

No.	Bagian yang harus diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan



**Rekomendasi untuk perbaikan :**

**Komentar :**

.....

.....

.....

.....

**Saran Umum :**

~ Media interaktif ini sudah baik dan layak untuk diproduksi karena bentuk simpel ttp. Lajuar utama pembelajaran untuk siswa kelas VII bisa di capai dgn baik, penggunaan kata belah ketupat lebih di perhatikan lagi, jangan sampai mega. Objek utama yaitu Troubel navigation

**Kesimpulan :**

Program pembelajaran multimedia interaktif ini dinyatakan (mohon diberi tanda lingkaran pada no sesuai dengan kesimpulan anda) :

- a. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- b. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- c. Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, 30 September 2013

Evaluator Ahli Media



DR. R. Kurniawan M.Pd

NIP. 19 660 320 1994 12 10

**LAMPIRAN 7**  
**ANALISIS DATA PENELITIAN**

### Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Materi I

#### A. Kebenaran Konsep

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5				
1	4	3	3	3	3	16	3,2	80	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,2

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,2}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 80$$

#### B. Aspek Materi

Subjek	Indikator									Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	3	3	3	3	4	3	3	3	3	28	3,111	77,78	B

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,111

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,111}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 77,78$$

#### C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator									Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	4	3	4	3	3	3	4	3	3	30	3,333	83,33	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,333

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,333}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 83,33$$

### Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Materi II (Tahap Awal atau Revisi Awal)

#### A. Kebenaran Konsep

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5				
1	4	3	3	3	3	16	3,2	80	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,2

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,2}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 80$$

#### B. Aspek Materi

Subjek	Indikator									Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	3,111	77,78	B

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,111

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,111}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 77,78$$

#### C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator									Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	75	B

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 75$$



### Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Materi II (Tahap Kedua atau Revisi Kedua)

#### A. Kebenaran Konsep

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5				
1	4	4	4	3	3	18	3,6	90	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,6

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,6}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 90$$

#### B. Aspek Materi

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1	4	3	3	3	3	3	3	4	3		29	3,222	80,56	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,222

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,222}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 80,56$$

#### C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9					
1	4	3	3	3	3	3	3	3	3		28	3,111	77,78	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,111

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,111}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 77,78$$

### Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Media (Tahap Awal atau Revisi Awal)

#### A. Aspek Tampilan

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	37	3,7	92,5	SB

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,7$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,7}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 92,5$$

#### B. Aspek Pemograman

Subjek	Indikator						Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6				
1	3	3	4	4	4	4	22	3,667	91,67	SB

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,667$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,667}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 91,67$$

#### C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5				
1	4	4	3	3	3	17	3,4	85	SB

Keterangan :

$$\text{Skor Rata-rata} = 3,4$$

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,4}{4} \times 100$$

$$\text{Skor Maksimal} = 4$$

$$= 85$$

### Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Media (Tahap Kedua atau Revisi Kedua)

#### A. Aspek Tampilan

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	3,8	95	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,8

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,8}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 95$$

#### B. Aspek Pemograman

Subjek	Indikator						Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5	6				
1	4	4	4	4	4	4	24	4	100	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 4

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{4}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 100$$

#### C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata	Rata-rata Hasil	Kriteria
	1	2	3	4	5				
1	4	4	4	4	4	20	4	100	SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 4

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{4}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 100$$

### Analisis Data Penelitian Uji Coba Lapangan Terbatas

#### A. Kebenaran Konsep

Siswa	Indikator										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	34
2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	35
3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	34
4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	34
5	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	33
6	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	35
7	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	34
8	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
9	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	36
10	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	34
11	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	36
12	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	34
13	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	36
14	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	33
15	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	34
Jumlah	54	52	48	55	49	55	50	54	56	47	520
Rata-rata	3,6	3,467	3,2	3,667	3,267	3,667	3,333	3,6	3,733	3,133	34,667
Skor Rata-rata Keseluruhan											3,467
Rata-rata Hasil											86,675
Kriteria											SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,467

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,467}{4} \times 100 \\ &= 86,675 \end{aligned}$$

## B. Aspek Materi

Siswa	Indikator							
	1	2	3	4	5	6	7	Jumlah
1	4	4	4	3	3	3	4	25
2	4	4	4	4	3	3	4	26
3	3	4	4	3	3	3	4	24
4	3	3	3	4	4	3	4	24
5	3	4	3	3	4	4	4	25
6	3	3	4	3	3	4	4	24
7	4	4	4	3	4	3	4	26
8	4	4	4	4	3	4	3	26
9	3	4	4	3	3	3	4	24
10	3	3	4	4	4	4	4	26
11	3	4	4	3	4	4	3	25
12	3	4	3	3	3	4	4	24
13	4	3	4	4	4	3	4	26
14	4	4	4	3	3	3	3	24
15	4	4	3	3	3	3	4	24
Jumlah	52	56	56	50	51	51	57	373
Rata-rata	3,467	3,733	3,733	3,333	3,4	3,4	3,8	24,867
Skor Rata-rata Keseluruhan								3,552
Rata-rata Hasil								88,8
Kriteria								SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,552

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,552}{4} \times 100 \\ &= 88,8 \end{aligned}$$

### C. Aspek Pembelajaran

Siswa	Indikator					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1	3	4	3	4	4	18
2	3	4	4	3	4	18
3	4	4	3	3	4	18
4	4	4	3	3	3	17
5	4	3	3	4	3	17
6	3	4	4	4	4	19
7	3	3	3	4	3	16
8	3	3	3	4	4	17
9	4	3	3	3	3	16
10	4	3	3	4	3	17
11	3	4	4	4	4	19
12	4	3	3	4	3	17
13	3	3	3	3	3	15
14	3	4	3	3	4	17
15	3	3	4	3	3	16
Jumlah	51	52	49	53	52	257
Rata-rata	3,4	3,467	3,267	3,533	3,467	17,133
Skor Rata-rata Keseluruhan						3,427
Rata-rata Hasil						85,67
Kriteria						SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,427

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,427}{4} \times 100 \\ &= 85,675 \end{aligned}$$



Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,53

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,53}{4} \times 100$$

Skor Maksimal = 4

$$= 88,25$$

## B. Aspek Materi

Siswa	Indikator							Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	3	3	3	3	3	4	23
2	4	4	4	3	3	3	3	24
3	3	3	4	4	4	4	4	26
4	4	4	3	3	3	4	3	24
5	4	4	4	3	3	3	4	25
6	3	3	4	3	3	3	4	23
7	4	4	3	3	3	3	4	24
8	3	4	3	3	3	4	4	24
9	4	3	4	4	4	3	4	26
10	4	4	4	3	3	3	3	24
11	4	4	4	3	3	3	3	24
12	4	4	4	4	3	4	3	26
13	3	4	4	4	3	3	4	25
14	3	4	4	3	3	4	3	24
15	4	4	4	3	3	3	4	25
16	3	4	4	3	3	4	4	25
17	4	4	4	4	3	4	3	26
18	3	4	4	3	3	4	4	25
19	3	4	3	3	3	4	4	24
20	3	4	4	3	4	4	4	26
21	3	4	4	3	4	4	3	25
22	4	4	4	3	4	3	4	26
23	3	4	4	4	3	3	4	25
24	4	4	3	3	3	4	3	24
25	4	4	3	4	3	3	3	24
26	4	4	4	4	3	3	3	25
27	4	4	4	4	3	3	4	26
28	4	4	4	4	4	4	4	28
29	4	4	4	4	4	4	4	28
30	4	4	4	4	4	4	4	28



<b>Jumlah</b>	109	116	113	102	98	105	109	752
<b>Rata-rata</b>	3,633	3,867	3,77	3,4	3,27	3,5	3,63	25,07
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>								3,581
<b>Rata-rata Hasil</b>								89,52
<b>Kriteria</b>								SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,581

$$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{3,581 \times 100}{4}$$

Skor Maksimal = 4

$$= 89,52$$

### C. Aspek Pembelajaran

Siswa	Indikator Soal					
	1	2	3	4	5	Jumlah
1	3	3	4	4	3	17
2	4	3	3	4	3	17
3	3	3	4	4	4	18
4	4	4	3	3	4	18
5	3	3	4	4	4	18
6	4	4	4	3	3	18
7	3	3	4	3	4	17
8	4	3	4	3	4	18
9	3	4	3	3	4	17
10	4	4	4	3	4	19
11	4	4	4	4	4	20
12	3	3	4	4	3	17
13	3	4	4	4	3	18
14	3	3	3	4	3	16
15	4	4	3	4	3	18
16	4	4	3	4	4	19
17	3	3	3	4	4	17
18	3	4	4	3	3	17
19	3	4	3	3	4	17
20	4	4	4	4	4	20
21	4	3	3	4	3	17
22	4	3	3	3	4	17
23	3	4	3	4	3	17

24	4	3	4	3	4	18
25	3	4	3	4	3	17
26	3	3	4	4	3	17
27	3	4	4	3	3	17
28	4	4	4	4	4	20
29	4	4	4	4	4	20
30	4	4	4	4	4	20
<b>Jumlah</b>	105	107	108	109	107	536
<b>Rata-rata</b>	3,5	3,567	3,6	3,633	3,567	17,867
<b>Skor Rata-rata Keseluruhan</b>						3,573
<b>Rata-rata Hasil</b>						89,33
<b>Kriteria</b>						SB

Keterangan :

Skor Rata-rata = 3,573

Skor Maksimal = 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata Hasil} &= \frac{3,573}{4} \times 100 \\ &= 89,33 \end{aligned}$$

## **LAMPIRAN 8**


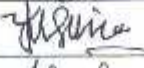
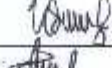


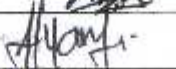
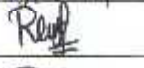



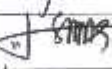
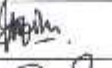
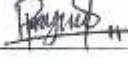


### **SUBJEK PENELITIAN**

### Daftar Hadir Siswa Uji Coba Skala Kecil

#### Program Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Pendet di SMP


Hari : Jumat

Tanggal : 20 September 2013

No.	Nama	Kelas/No Absen	TTD
1.	Ani Nurul Rohmah	8A/04	
2.	Yusrina Amrillah	8A/34	
3.	Sonia Dinda Sekararum	8D/31	
4.	Annisa Alifia Syafara	8B/05	
5.	Aliffiya Ambitha R	8B/02	
6.	Risda Miptakhul Annisa	8D/28	
7.	Nararia Ayu Wijayanti	8C/20	
8.	Rainta Putri Oktana	8A/30	
9.	Clara Primadewi	8B/19	
10.	Deshinta Wuri Kartika	8B/10	
11.	Vika Sintia Ponnawati	8B/35	
12.	Dian Nur Utami	8C/11	
13.	<del>Fitri</del> Fitri	8D/10	
14.	Thania	8D/34	
15.	Rizayu	8D/30	


Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

  
Sriyatun, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Penceli

  
Ni Luh Putu Wiardani Astuti















NIM. 09209241037

### Daftar Hadir Siswa Uji Coba Skala Besar

#### Program Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Pendet di SMP


Hari : Jumat

Tanggal : 04 Oktober 2013

No.	Nama	Kelas/No Absen	TTD
1.	Clara Primadewi	8B/9	
2.	Deshinta Wati Kartika	8B/10	
3.	Vika Sintia Rahmawati	8B/35	
4.	Sheina Roselani Dewi	8B/33	
5.	Isna muflaha m-y	8B/19	
6.	Pradya R.P	8B/20	
7.	Rizayu Winarsari	8D/30	
8.	Fitri Fidiastuti	8D/14	
9.	Thania Nurul Annisa	8D/34	
10.	Ika Laelatus Samiah	8B/18	
11.	Sekar Wongi Dwikanini	8B/32	
12.	Aliffiya Ambitha Klandi	8B/02	
13.	Annisa Aifia Syafara	8B/05	
14.	Peggy Sukmawati	8A/28	
15.	Oktoviarini Yahya Rahmadhanty	8A/27	

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

  
Sriyatun, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Peneliti




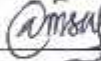


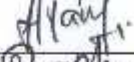


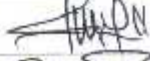
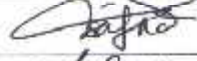
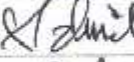
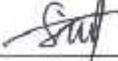
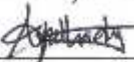
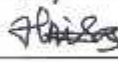
  
Ni Luh Putu Wiardani Astuti  
NIM. 09209241037

## Daftar Hadir Siswa Uji Coba Skala Besar

### Program Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Pendet di SMP

Hari :

Tanggal :

No.	Nama	Kelas/No Absen	TTD
16.	Ari Nurul Rohmah	8A/04	
17.	Rainda Putri Oktana	8A/30	
18.	Azari Fhathia	8A/08	
19.	Novia Trias Anisa	8D/23	
20.	Lutza Anggraeni	8D/13	
21.	Dian Nur Utami	8C/11	
22.	Nararia Ayu W	8C/29	
23.	Revabha Cahyaningtyas Rahmat	8C/32	
24.	Helena Wush W.	8C/17	
25.	Aulia Romadhona Effendi	8C/09	
26.	monica Bella Safira	8C/24	
27.	Adinda Putri A.	8C/01	
28.	Sekar Nimas P.	8C/34	
29.	Agatha Anindya D.Y	8C/03	
30.	Annisa Saraswati	8C/06	

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran Seni Tari

  
Sriyalun, S.Pd

NIP : 19600803 198412 2 001

Peneliti

  
Ni Luh Putu Wiardani Astuti

NIM. 09209241037

**LAMPIRAN 9**

**FOTO ATAU GAMBAR DOKUMENTASI**

**PENELITIAN**



### Foto Uji Coba Lapangan Terbatas



**Gambar 18.** Siswa mengisi angket 1 (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 19.** Siswa mengisi angket 2 (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)





**Gambar 20. Multimedia di layar LCD di SMP N 4 Depok**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 21. Siswa mengamati multimedia pembelajaran**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)

### Foto Uji Coba Lapangan Utama



**Gambar 22. Pengembang menjelaskan cara mengisi angket dan penggunaan multimedia pembelajaran**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 23. Pengembang menjelaskan multimedia terhadap siswa**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 24. Siswa mengamati dan mencoba multimedia pembelajaran**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 25. Siswa mengerjakan instrumen dan mengoreksi multimedia pembelajaran**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 26. Siswa mengamati multimedia pembelajaran**  
(Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)



**Gambar 27. Siswa mengamati dan mengisi instrumen multimedia Pembelajaran** (Foto. Dokumentasi Ni Luh 2013)

**LAMPIRAN 10**

**SURAT IJIN PENELITIAN**



## REKOMENDASI PENASIHAT AKADEMIK

Kepada

Yth. Sdr. Ketua JPST

FBS Universitas Negeri Yogyakarta

Setelah dengan seksama meneliti persyaratan administrasi maupun akademik yang diperlukan, maka selaku Penasihat Akademik dari mahasiswa:

Nama : Ni Luh Putu Wiardani Astuti

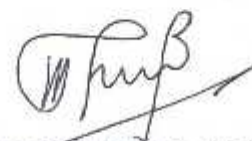
Nomor Mahasiswa : 09209241037

Program Studi : Pendidikan Seni Tari

Saya memberi rekomendasi agar mahasiswa tersebut di atas untuk diizinkan memulai proses penyusunan Tugas Akhir berupa Skripsi atau Makalah.

Yogyakarta, 18 Februari 2013

Penasihat Akademik



Ni Nyoman Seriati, M.Hum

NIP. 19621231 198803 2 003



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/32-00

31 Juli 2008

Nomor : 053/UM.34.12.6/TAR/I/13

Yogyakarta, 29 Januari 2013

Lampiran : 1 Denda.....

Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi

Kepada Yth.

Pembantu Dekan I

FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI No. Mhs. : 09209241037

Jur/Prodi : Pend. Seni Tari


Lokasi Penelitian : SMP N 4 DEPOK SLEMAN

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MULTI MEDIA INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN TARI PENDET UNTUK APRESIASI  
MATA PELAJARAN TARI DI SMP

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Observasi untuk penelitian atas nama mahasiswa tersebut diatas.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami  
Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari  
FBS UNY,

  
Wiem Puji Priyanto DP, M.Pd  
NIP. 19550710 198609 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55201 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax: (0274) 548207  
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FORMIR 501  
10 Jan 2013

29 Januari 2013

Nomor : 01231/UN.34.12/D1/I/2013  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.  
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

***Pengembangan Multi Media Interaktif Pembelajaran Tari Pendet untuk Apresiasi Mata Pelajaran Tari di SMP***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI  
NIM : 09209241037  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Tari  
Waktu Pelaksanaan : Februari Maret 2013  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 4 Depok Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubbag Pendidikan FBS.

Indun Probo Utami, S.E.  
NIP. 19670704 199312 2 001





**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepalihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/900/V/1/2013

Membaca Surat : Kasubbag Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni Nomor : 01231/UN.34.12/DT/I/2013  
Tanggal : 29 Januari 2013 Perihal :

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI NIP/NIM : 09209241037  
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA  
Judul : PENGEMBANGAN MULTI MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI PENDET UNTUK APRESIASI MATA PELAJARAN TARI DI SMP  
Lokasi : - Kota/Kab. SLEMAN  
Waktu : 30 Januari 2013 s/d 30 April 2013

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap Institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 30 Januari 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman c.q Ka. Bappeda
3. Kasubbag Pendidikan Fakultas Bahasa dan Seni
4. Yang Bersangkutan

(A) FORMULIR ISIAN PERMOHONAN IJIN STUDI PENDAHULUAN / PRA SURVEY (PRA PENELITIAN)

B. SURAT PERNYATAAN BERSEDIA MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN / SURVEY / PKL \*)

\*) Lingkari yang dipilih

Nomor : 681

Kami, yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4) (S1/S2/S3)
4. Universitas/Akademi
5. Dosen Pembimbing
6. Alamat Rumah Peneliti
7. Nomor Telepon/HP
8. Lokasi Penelitian/Survey

9. Judul Penelitian

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
TARI PENDET UNTUK APRESIASI MATA PELAJARAN  
TARI DI SMP

NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI  
09209241037

S1  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SUMARYADI, M.Pd, WIEN PUJISI PRIYANTOP, M.Pd  
Dk. Kalongon Gg. Kuntal No.1 RT 01/  
RW 27 MAGUWOHARJO DEPOK SLEMAN  
085643806189  
1. SMP N 4 DEPOK  
2.

Berdasarkan pilihan saya pada formulir isian diatas (poin B), saya bersedia untuk menyerahkan hasil Penelitian / Survey / PKL berupa 1 (satu) CD format PDF selambatnya 1 (satu) bulan setelah selesai Penelitian / Survey / PKL dilaksanakan.



Sleman, 5 Maret 2013  
Yang menyatakan

NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI  
(nama terang)





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
 Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800  
 Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor : 070 / Bappeda / 681 / 2013

**TENTANG  
PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.  
 Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta  
 Nomor : 070/900/V/1/2013 Tanggal : 30 Januari 2013  
 Hal : Izin Penelitian

**MENGIZINKAN :**

Kepada :  
 Nama : NI LUH PUTU WIARDANI ASTUTI  
 No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09209241037  
 Program/Tingkat : S1  
 Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
 Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang Yogyakarta  
 Alamat Rumah : Ds. Kalongan Gg. Kawil No 1 RT 01/RW 27 Maguwoharjo Depok, Sleman  
 No. Telp / HP : 085643806189  
 Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI  
 PENDET UNTUK APRESIASI MATA PELAJARAN TARI DI SMP**  
 Lokasi : SMP N 4 Depok  
 Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 30 Januari 2013 s/d 30 April 2013

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 5 Maret 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Depok
6. Kepala SMP N 4 Depok
7. Kasubbag Pendidikan Fak. Bahasa dan Seni
8. Yang Bersangkutan

Sekretaris  
 Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi  
  
 Dr. ANCLIRIANI SINURAYA, M.Si, M.M  
 Pembina, IV/a  
 NIP 19630112 198903 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA  
**SMP NEGERI 4 DEPOK**  
Alamat : Babarsari, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta Telp/ Fax. (0274) 485542  
Website : [www.smpn4depok.sch.id](http://www.smpn4depok.sch.id) e-mail : [smpn4depok@gmail.com](mailto:smpn4depok@gmail.com)

### SURAT KETERANGAN

No.: 423 / 299 / VI / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini ,

Nama : *Sri Adjar Susilowati, M.Pd.*  
NIP : *19570207 197703 2 004*  
Pangkat /Golongan : *Pembina Tingkat I / IV b*  
Jabatan : *Kepala Sekolah*  
Instansi : *SMP Negeri 4 Depok*

Menerangkan bahwa :

No	Nama	NIM	Jurusan	Perguruan Tinggi
1.	Ni Luh Putu Wiardani Astuti	09209241037	Pendidikan Seni Tari	UNY

Telah melaksanakan penelitian tanggal 19 September 2013 s.d 4 Oktober 2013 dengan judul : " *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Pendet Untuk Ekspresi Mata Pelajaran Tari di SMP* ".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Depok, 07 Oktober 2013

Kepala Sekolah,

*Sri Adjar Susilowati*  
**Sri Adjar Susilowati, M.Pd.**  
NIP. 19570207 197703 2 004